1995/II

ÁRA: 298 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

+ 16 oldal ECTS
több mint 150 új játék

Space Quest VI
Lords of Midnight
Dungeon Master 2
Command & Conquer
Battle in the Civil War

INTRO

Halihó mindenkinek!!

Lezajlott a legnagyobb őszi seregszemle az ECTS, ismét rengeteg élménnyel és persze jobbnál jobb programokkal és demokkal tértünk haza a kiállításról. Nagyon nehezen fértünk el a szűkös 16 oldalon, tény és való több mint 150 új programról írtunk kisebb-nagyobb bemutatót az ECTS mellékletben. Rengeteg újdonság volt a kiállításon, és jellemzően emelkedett a kiadandó játékok színvonala.

Két irány volt jellemző a játékokra. Az egyik az elDOOMosodott típusú játékok, míg a másik a nagyszerű multimédia felé való sok CD-s törekvés. Mindkét típusban vannak jobb és rosszabb kiállású játékok, de ezt majd ráér mindenki eldönteni, ha megérkeznek a kész játékok.

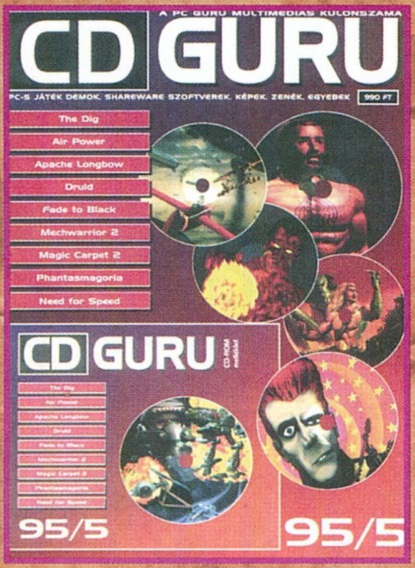
GURU Team

CD GURU

Mint bizonyára észrevettétek (vagy nem) megjelent a 95/5-ös CD GURU. A szokásos színvonal és az egyáltalán nem szokásos demok találhatók a korongon. Könnyű dolgunk volt persze, hiszen az ECTS gazdagsága befolyásolta a CD GURU tartalmát.

Egy új keretprogramot is találhattok a CD-n, ezentúl abszolúte nem kell megerőltetnetek magatokat a játékok használatával és installálásával, mivel mi elfelejtettük az ARJ-s remek időszakot. Reméljük tetszeni fog a változás és persze a remek demo-k.

GURU Team



A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács G
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza), Szakács G
Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatós
budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/
közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforg
jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1240 Ft, 1 évre 248
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint Acomp Kft, Novotrad
Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, és más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2. Tel.: 113-0114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press, 1033 Budapest Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató, Tel.: 250-0679, Fax: 250-0814
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasz
csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

DUNGEON MASTER 2 4
INTERJÚ (HEXEN) 8
COMMAND & CONQUER 10
MULTIMÉDIA TALLÓZÓ 14
DOMINUS 16
CIVIL WAR 20
MICRO MACHINE 2 23
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 24
LEVELEZÉS 26
FLY FISHING SCHOOL 29
SHAREWARE 30
PERFECT GENERAL 2 32
LORDS OF MIDNIGHT 36
SPACE QUEST VI 40
STAR TREK - THE NEXT GENERATION 44

PC GURU

A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.

Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:

GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765

Dungeon Master II

Abban gondolom mindenki egyetért velem, hogy a Dungeon Master olyan volt a fantasy játékok terén, mint a Gyűrűk ura a fantasy könyveknél. Sokan próbálták utánozni, de felülmúlni lehetetlen ezeket az alapműveket. Minden valamirevaló kalandjátékosnak el kell tudni mondani magáról, hogy megsemmisítette a Káoszt az első részben. Fanatikus megszállottak még a Chaos strikes back című Amiga játék végigvitelével is kérkedhetnek. Joggal teszik, mivel az volt az egyik (ha nem az első) legnehezebb ilyen jellegű játék. Több hónapi kemény munkával fel is lehetett térképezni a programot, bár aki ismeri, az tudja, hogy milyen emberfeletti meló lehetett azt megcsinálni.

Több mint egy éve keringenek már a hírek a folytatásról, a Dungeon Master 2-ről. A szerkesztőség kalandjátékos szekcióján valóságos mánia lett úrrá. Két játék iránt érdeklődik mindenki, mikor jön a Command & Conquer és hol van a DM2. Egy forró augusztusi napon végre megjött a várva várt csomag, az Interplay főhadiszállásáról. Mindenki nagy izgalommal vitte haza és tette fel a gépére. Végre egy IGAZI játék, nem a multimédiás vackok. Kezdetben teljesen el voltam ájulva. Fenomenális 256 színű grafika, az elmúlás hangulatát idéző zene, külvilág és időjárás borzolta az idegeimet. A karakterek fejlődése is egész kellemesre sikeredett, öröm volt nézni ahogy egymás után ugráltak szinteket az embereim. Aztán valami elkezdett nagyon hiányozni. Hol vannak azok az agyafúrt csapdák és fejtörők amik a DM-et naggyá tették? Miért ilyen kicsik az egyes szintek? Miért nem találok információkat az eldobált tekercseken? Ezek a gondolatok jártak a fejemben, mikor elérkeztem egy zárt ajtóhoz, ami a külső űrbe vezetett. Itt találkoztam egy elég ellenszenves úriemberrel, aki nem volt hajlandó öt perc püfölés után megpadlózni. Sanda gyanú kezdett kialakulni bennem, ez lenne a főellenfél, ő lenne a félelmetes Dragoth? Mindez két és fél nap játék után!!

Sajnos igazam lett, az apró részletek kidolgozása mellett már nem jutott idő a sztori terjedelmének a növelésére. Így sajnos azt kell mondanom, hogy a DM2 nem váltotta be teljesen a hozzáfűzött reményeket. Egy kicsit előreszaladtam az írásban, igazán nem akarom elvenni senkinek a kedvét, az a két és fél nap szuper volt, mindenkinek nagyon ajánlom.

E rövid kis bevezető után nézzük milyen is a DM2. Röviden nézzük meg a kerettörténetet, mivel sajnos ez nem derül ki a játékból. Egy fiatal harcos, Torham Zed küldetését kell végigjátszanunk. Egy távoli garnizonba helyezték át váratlanul

keresztapja kérésére. Egy ősi, félig rombadőlt kastélyt kellett védeniük, mivel a szóbeszéd szerint ott gonosz erők gyülekeznek. Persze senki sem hitt ebben, de a biztonság kedvéért felállították a helyőrséget. Zed egyik járőrútja során találkozott egy öregasszonnyal, aki megerősítette a híreszteléseket. Egy nagyhatalmú és gonosz lény egy másik dimenzióból csapatokat von össze ebben a világban, hogy egy alkalmas pillanatban lecsapjon. Minket ért a megtisztelő feladat, hogy megakadályozzuk ebben a tettében, de előbb ki kell választanunk magunknak három társat, akik segíteni fognak a küldetés teljesítésében. A kaland a helyőrség hálókamrájában kezdődik, itt toborozunk magunknak három társat.

Minden más kalandjátékban azt tanácsolnám, hogy a két hátsó legyen erős mágus, de itt ez teljesen felesleges. Válasszuk ki a három legerősebb lényt, a mágusképzés úgyis csak rajtunk fog állni. Nekem nagyon bevált Cletus, talán ő lett a legjobb NPC-m. Jó választásnak tűnhet még Kol Del Tac, Equus és Bane Blade is. Igaz, hogy nagyon kevés a Manájuk, de később találunk olyan varázstárgyakat, amelyek segítségével akár +30 manát is kaphat valaki.

A kezdők kedvéért röviden ismertetném a karakterek főbb tulajdonságait, és az osztályokat. Tapasztalt kalandozók már úgyis a kastély kulcsait keresik, ők nem érnek rá elolvasni ilyen badarságokat. Minden karaktert 3 fő és hat melléktulajdonság jellemez. A Health érték az emberünk fizikai tűrőképességét mutatja. Egy szörny támadása ebből az értékből von le, ha sikeres. Alvással, papi Heal varázslattal vagy az idő múlásával töltődik (persze az utóbbi a leglassabb). A Stamina a kitartásunkat jelképezi. A harc, a mozgás, éhség, szomjúság mind-mind csökkentik a karakterek Stamina pontjait. Szerencsére ennek pótlására is meg van a megfelelő varázsital. A Mana a varázstudók legfontosabb értéke. Ennek függvényében tudunk varázslatokat elkészíteni, illetve előhozni. Meg kell azonban jegyezni, hogy a megfelelő mennyiségű Mana még nem elegendő a sikeres varázslathoz. Nagyon fontos még a megfelelő tapasztalat is, csak a kettő együttes megléte esetén garantálható a siker.

Ezeken a tulajdonságokon kívül még hat attribútum segít a karakterkiválasztásban. A Strength határozza meg a cipelhető tárgyak összsúlyát, az ütéseink erejét és a dobásaink távolságát. Szerintem messze ez a legfontosabb tulajdonság, mivel magas erő értékkel az embereink képesek akár a legnehezebb páncélt is felölteni, sőt még harcolni is tudnak benne. Ez pedig alaposan megnöveli a védelmüket. A Dexterity tulajdonságnak minden osztály nagy hasznát veszi. Nem mindegy, hogy milyen ügyesek vagyunk a harcban és milyen pontossággal juttatjuk célba a varázslövedékeinket. Alacsony érték esetén nagyobb az esély, hogy besül egy varázslat. Nagy szerepe van a támadások elkerülésében, kevesebbet sebződünk egy kósza találat következtében. Az ügyesség érték tehát elég univerzális. A Wisdom inkább a mágiahasználók főbb tulajdonsága. Magas érték esetén jobb varázslatokat lehet produkálni, sőt még a Mana-t is gyorsabban nyerik vissza. A Vitality érték csökkenti a kapott sebek nagyságát és ellenállóbbá tesz minket a mérgekkel szemben. Ez is segít az elvesztett Health pontok visszaszerzésében. Az Anti-Magic a nekünk szánt mágikus támadások hatását semlegesítik részben. Az Anti-Fire a csapattagok tűzállóságát determinálja.

Értelemszerűen a magasabb értékek a jobbak. Előfordulhat, hogy időlegesen meg tudjuk növelni az attribútumokat valamilyen varázsitallal. Ennek hatása azonban egy idő után elmúlik, bár némely varázstárgy permanensen megnöveli az értékeket. A többi szerepjátéktól eltérően itt a karakterek a négy osztály közül mindegyikben érhetnek el sikereket. Kellő gyakorlás után egy tapasztalt harcos is képes lehet egyszerű papi varázslatok elkészítésére. Ez a nagyszerű a DM-ben, hogy nincs megkötve a kezünk. Csak rajtunk múlik, hogy az izomagyú barbár bonyolult mágusvarázslatokat is képes legyen megcsinálni. Persze azt sem zárja ki semmi, hogy a gebe papunk Bruce Lee-t megszégyenítő ügyességgel rúgja fejbe a jobb sorsra érdemes szörnyeteget. Az osztályok egymást követő nevei a következők: Neopyt, Novice, Apprentice, Journeyman, Artisan, Adept, Expert és a hat Master szint. Hetedikként mindenki meg fogja kapni az Arch címet, amit nem lehet már túlszárnyalni.

A karakterlap gondolom senkinek sem okoz nagy problémát, minden fiú látott már kislányt Barbie babát öltöztetni.

Pontosan ezt kell tennünk nekünk is. A lap alján található load érték igényel egy kis magyarázatot. Amíg szürke ez a szám, addig nincs is nagy probléma, gond nélkül elbírjuk a nálunk levő tárgyakat. A gond csak ott kezdődik, ha átvált sárgára vagy pirosba. Ilyenkor már lelassul a mozgásunk, és sokkal gyorsabban fogy a kitartásunk. Ne engedjük idáig fajulni a dolgokat, bár ha a karakterválasztásnál megfogadtátok a tanácsomat, akkor nem fenyeget ilyen veszély.

A képernyő jobb oldalán található a karakterek irányítópultja. Itt tudunk harcolni, varázsolni, a sorrendet beállítani és persze mozogni. Itt esetleg a ládák vagy zsákok kinyitása okozhat gondot. Rakjuk a

kezünkbe a zsákot és klikkeljünk rá, mintha ütni akarnánk vele. Így rögtön kinyílik és lehet bele pakolászni. A varázslást jelképező felkiáltójelek mellett található kis háromszögekben tudjuk kiválasztani a csapatvezetőt. A képernyőn megjelenő kézzel ezután az a karakter fog dolgozni. Pl. a csapat vezetője dobál a főképernyőn, tehát az ő ninja szintje fog emelkedni.

Elérkeztünk a DM2 talán legizgalmasabb részéhez, a mágiához. E nélkül kevés esélyünk van a túlélésre, tehát nem árt egy kis gyakorlás ezekben a szakmákban sem. 10 papi normál varázslat, 9 papi varázsital és 14 mágus varázslat segít kalandos utunkon.

A felkiáltójelre klikkelve először a varázslat erősségét tudjuk kiválasztani. Kezdetben javasolt a leggyengébb szint, mivel az erősebbekhez nincs meg a megfelelő gyakorlatunk. Ezután ki kell választanunk, hogy melyik elementált

akarjuk alkalmazni. A varázsfényhez például célszerű a FUL szimbólumot használni, így tudunk fényt előhozni. A harmadik sor a megfelelő formátum kiválasztását teszi lehetővé. A KATH szimbólum például robbanást fog előidézni. Az utolsó sor semmiféleképpen nem ajánlott kezdőknek. Itt állíthatjuk be a varázslatunk hovatartozását a jó, a rossz és a semleges erők harcában.

Ennyi lenne röviden a varázslás tudománya. Lehet, hogy elsőre kicsit bonyolult, de két óra játék után már mindenkinek menni fog, mint a karikacsapás. A különböző varázslatokat az első résztől eltérően nem tekercseken, hanem a már feltöltött varázstárgyakból kapjuk. Egyszerűen használjuk ezeket az eszközöket, és a kiírt kombinációkat mi is megpróbálhatjuk alkalmazni. Egy kis segítségképpen lássuk a varázslatokat, persze csak a jelek nélkül. Azokat kis logikával úgyis ki lehet találni.

PAPI VARÁZSLATOK

Party Shield (YA IR) Egy védőpajzsot von a csapat köré, soktól nem véd meg.
Spell Shield (YA IR DAIN) Az ellenünk bevetett varázslatok hatásfokát rontja.
Aura of Strength (OH EW KU) Egy kis erőnövelés.
Aura of Dexterity (OH EW ROS) Na vajon mi lehet?
Aura of Vitality (OH EW NETA) Lásd feljebb.
Fire Shield (FUL BRO NETA) Kevesebbet sebződünk a tűzlabdáktól.
Darkness (DES IR SAR) Sötétség. Nem látunk, de minket sem látnak.
Porter Minion (ZO EW ROS)
Reflector (ZO BRO ROS) Egy védőpajzs, amely az ellenünk kilőtt mágikus lövedékeket visszapasszolja a feladónak.
Guard Minion (ZO EW NETA) Egy robotot kreálunk, amely azonnal villámokat szór a látómezejébe kerülő ellenfelekre.

VARÁZSITALOK

(a papi szintet növeli a készítésük)

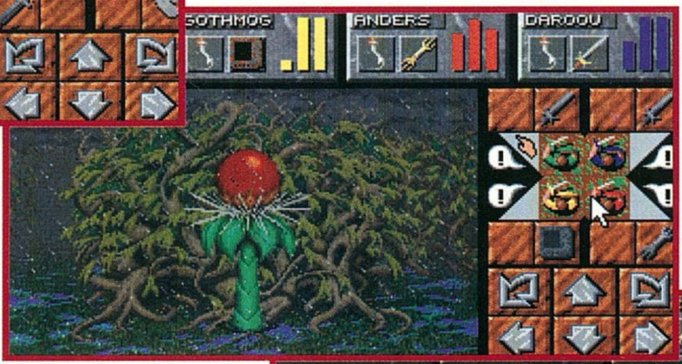
Stamina (YA) Növeli az állóképességet.
Shield (YA BRO) Egyszemélyes varázspajzs.
Wisdom (YA BRO DAIN) Rövid időre szóló bölcsességnövelés. Számvitel szigorlat előtt nem ártott volna egy hatos szintű.
Vitality (YA BRO NETA) Lásd fenn.
Health (VI) Ezt használtam a legtöbbet.
Cure Poison (VI BRO) A megmérgezett karakter utolsó mentsvára.
Dexterity (OH BRO ROS)
Strength (FUL BRO KU)
Mana (ZO BRO RA) A meglevő varázserőt lehet üvegekbe tölteni. Nagyon rossz a hatásfoka, ezért nem is használtam.

MÁGUS VARÁZSLATOK

Magic Marker (YA EW) Fogalmam sincs. Egy követ csinál, de gyakorlati hasznát nem vettem.
Poison Cloud (OH VEN) Egy hatalmas mérgező felhőt lő az ellenfélre. Hatásos!
Invisibility (OH EW SAR) Rövid időre köddé válik a csapat.
Push (OH KATH KU) A túl közel merészkedő ellenfeleket taszíthatjuk el magunktól.
Pull (OH KATH ROS) A PUSH ellentétje.

Lightning (OH KATH RA) Kellemetlen amikor ellenünk vetik be.
Accelerate Party (OH IR ROS) Felgyorsítja a csapat mozgását. Ideális a mozgó padlólapok leküzdéséhez.
Daylight (OH IR RA) Nappali világosság a dungeon mélyén.
Firelight (FUL) A Daylight fáklya változata.
Fireball (FUL IR) YHEEEE!!!
Poison Dart (DES VEN) Egyszerű kis méreglövedék.
Harm Non Material (DES EW) A szellemek rémálma, hatásos még a tornádók ellen is.
Open Door (ZO) Szezám tárulj.
Attack Minion (ZO EW KU) A Guard Minion offenzív változata. Ez már követ minket egy darabig.

A mágikus fegyverek közül leginkább a Numen szigonyt emelném ki. Ezzel három tűzlabdát lőhetünk ki egyszerre, és bármikor fel tudjuk tölteni. A páncélok attribútum-növelő hatását ki kell használnunk maximálisan. Nem mindegy, hogy kire mit adunk, mert lehet hogy más jobban hasznát venné egy páncéldarabnak. Mindig figyeljük meg, hogy milyen változást okoz a statisztikánkban egy-egy új tárgy használata.



Mint említettem, maga a játék nem túl nehéz. Éppen ezért teljesen felesleges lenne most egy teljes leírást adni a játékhoz.

Talán csak három olyan részt találtam a programban, ahol igazán elakadtam. Hasonlóan a DM-hez az egyik ilyen pont a főellenfél volt. Elég botor módon arra gondoltam, hogy úgy kell legyőzni mint a Káoszt, valamilyen csellel. Tévedtem, egyszerűen agyon kell verni és megnézni a befejező képsorokat.

Most nézzünk néhány tippet, amelyek segítségével viszonylag gyorsan végigmehetünk a játékon.

TIPP

– Ügyeljünk arra, hogy mindenki egyformán fejlődjön. Az elhanyagolt ninja szint akár 100 HP veszteséget is okozhat.

– A ninja szintünket a következőképp fejlesszük. Álljunk egy nagy fa elé, és dobáljuk meg tőrökkel és dobócsillagokkal. Mivel közvetlenül előtte állunk, ezért nem okoz nagy idővesztséget a visszaszerzésük. Igaz, hogy nem kapunk annyi tapasztalatot mint a harcban, de ezek után harcolva sokkal gyorsabban ugorhatunk szintet.

– Amint lehet, páncélozzuk fel az embereinket. Sokkal kevesebb találatot fognak bekapni.

– Jegyezzük meg, hogy kik azok az ellenfelek akik újratermelődnek. Velük emelhetjük a szintjeinket, sőt a Vikingek baltáját jó pénzért el is tudjuk adni.

– Remek bevételi forrás a gombagyűjtés eső után.

-Nem mindig kell a kialkudott árat kifizetni, néha komoly engedményeket tesznek a kereskedők.

– Egyes ellenfelek esetén a körbeugrálós taktika vezet csak eredményre. Ha ügyesek vagyunk, akkor a veszélyesebb ellenfeleket (varázslókirály) be tudjuk zárni az asztalok megfelelő helyre húzásával.

– Mindig legyen a kezünkben egy üres üveg a gyógyító varázslat elkészítéséhez.

– Felesleges tárgyat ne cipeljünk, hamar túl lehet terhelni a gyengébb szereplőket.

– Vannak olyan kulcsok amelyeket többször is fel lehet használni.

– Ne cipeljünk ládákat, csak teher.

– A tolvajok mindig egy adott helyen gyűjtik az ellopott tárgyakat, ezt megtalálva visszaszerezhetjük a felszerelésünket.

– A teleportok használatával sok fáradtságos mászkálástól kímélhetjük meg magunkat.

– A varázstérképek is sokat segíthetnek. Az alsó gombokat bekapcsolva láthatjuk az ellenfeleket, az ellenünk használt mágikus lövedékeket és az illúziófalakat. A scout map minion-ja felderítheti előre a terepet. A minion map teremtménye pedig olyan tárgyakat is képes felszedni, amit máshogy nem tudnánk elérni.

– A legjobb kard az Excsymyr. A dupla ütésen kívül még Mana-t is ad a viselőjének.

– Az Attack Minion-ok ellen jó hatásfokkal működik a Spell Shield.

Az igazság az, hogy sokkal többet vártam a Dungeon Master folytatásától. Látszik a programon, hogy a készítők nagyon odafigyeltek az apróságokra, s így már nem maradt energia se a sztori kidolgozására, se új fejtörők kigondolására. Azt viszont el kell ismernem, hogy ezek az apróságok nagyon hangulatosak. Nem minden kalandjátékban vágja agyon a villám a csapatot, és nem mindenhol szedik fel az eldobott fegyvereket az ellenfelek. A sebességgel viszont voltak néha problémáim, sok ellenfél együttes jelenléte esetén igencsak lelassult a program.

Cirka három nap alatt végig is lehet menni az egészen, minden komolyabb erőfeszítés nélkül. Sajnálatos módon néhány könnyítést is beleraktak a végére. Az utolsó ajtónál elkövettek egy olyan második megoldást, mintha mondjuk az első részben a tűzbotot tolvajkulccsal szereztük volna meg. A 90% bizonyítja, hogy a maga nemében mégis jó játék ez a Dungeon Master 2, de tapasztalt kalandozók bizony ugyanúgy csalódni fognak benne, mint én.

Mocsy

INTERPLAY

+ A nagy elöd méltó folytatása

– Túl rövid szerepjátéknak

MS WINDOWS 5.0
486/33
4 MB RAM
VGA - SVGA
23 MB HD
GUS, SoundB. comp.,
Roland

90%

Hexen
Beyond Heretic

A GT Interactive név nem nagyon ismerős. Tavaly írtam róla először, hogy Amerikában egyezséget kötöttek az I.D. Software-rel, ők adják ki hivatalosan (a boltokban) a DOOM II-t. Ezzel együtt óriási reklámkampány indult az idegborzoló játék népszerűsítésére. A recept bevált, s idén az E.C.T.S.-en a GT nemcsak a Hexennel rukkolt elő, hanem a Mortal Kombat 3 PC verzióját is ők képviselik. Európában is megjelennek, így a GT itt is minőséget jelent. Kikből is tevődik össze a GT? A cég a Good Times Home Video company része, és a fejlesztői között található a Williams cég is. A Williams leginkább a profi flippereiről ismert óriáscég, akik mellesleg a Doom „új generációs" konzolos változatát is megcsinálták (PSX).

A GT standon láttam először a Hexen c. játékot, ami első pillantásra a Heretichez hasonlított. Ez nem véletlen, hiszen a Raven összeállt az ID-vel, így készült el a Heretic c. program. Ugyanennek a párosításnak a terméke a Hexen, ami mérföldkövekkel a Heretic előtt jár. Nekem nem is tetszett igazán a Heretic (az ID-sek is bevallották, hogy nekik is inkább az ötlet tetszett – középkori Doom, amiben lehet fel/lenézni, valamint nem ültek mindig a Ravenesek nyakán, hogy ezt így, azt meg úgy csináld), de a Hexen igazán csúcs lett. Jay Wilbour, a cég vezetője is büszkén düllesztette ki a mellét, s odavetette: „A legjobb Doom a sorozatból: Hexen!". Lássuk csak, mit tudhatunk meg a szóróanyagból:

A Hexen október 31-én kerül az utcákra, s ezt a napot ez okból Hell-O-Ween-nek keresztelték el. A játékban három főhős közül választhatunk, mindhárom különböző osztályt képvisel: a Mágus, a Harcos és a Pap szerepében irthatjuk a főgonosz Korax követőit. Minden fajnak külön fegyvere van, 4 féle fajonként.

A játékhoz fejlesztett kisebb „programozási nyelv" megengedi, hogy egyszerre több esemény is bekövetkezzen a játékos akciója során. Új megvilágítási effektekkel, leomló plafonnal, mozgó padlókkal és eltolható falakkal a Hexen a játékost nemcsak összezavarni akarja, hanem gondolkodásra is késztetni- nyilatkozta Brian Raffael, a Raven programozója.

Ezek a rövid kis megjegyzések engem sem elégítettek ki, így megkerestem Mike Wilsont, az ID software-től. Ő örömmel mesélt a játékról, miközben a gép előtt ült, és bemutatta az újításokat is:

– Mit is jelent ez az „új programozási nyelv", amivel kiegészítettétek a Doom kódját?

– Ez a legnagyobb változtatás. A program véletlenszerű fejtörőket generál. Pl. ahogy eljutunk egy részhez, nyolc jelet lehetne benyomnunk a falba, hogy aktiváljunk valamilyen eseményt. Ez minden játék során más és más lesz, de erre is meglesz az utalás, hogy melyiket kell megnyomni. Vagy pl. egy szobán át kell jutni, ami olyan oszlopokkal van telerakva, ami összenyomja a játékost. Természetesen egy helyes út van, de ez is változik játékonként, a számítógép generálja. Ha pl. egy fal részletet ki lehet nyitni, akkor azt is a gép generálja le (közben mutatja a monitoron, hogy egy fal egy eléggé hatásos effekt közben nyílik ki...).

– Milyen különbségeket fedezhetünk még fel a Hexen és a Doom- Heretic játékok között?

– Sok van, nagyon sok. A Ravennél a fiúk nagyon figyeltek a részletekre. Például ha ebbe a forró mocsárba jeget lövök, akkor bugyborékoló pára csap fel. Ha ugyanide elektromosságot lövök, akkor láthatjuk, hogy a mocsári víz tetején hogy sistereg az elektromosság, hogy halad. Az ellenségek is intelligensebbek lettek. Nemcsak kitérnek a támadások elől, hanem egyesek a pajzsukat is használják.

– Igen, észrevettem, hogy egy szörnnyel fél óráig kellett csatáznom, mindig felemelte a pajzsát, és védte az ütésemet.

– Az a véleményünk, hogy a Hexen a Doom technikát annyira kihasználja, amennyire csak lehet. Úgy gondoljuk, hogy többet már nem lehet kifacsarni a játékokból ezen technika alkalmazásával.

– Az új karakterosztályok mennyiben befolyásolják a játékmenetet?

– Ha a játékos egyedül játszik, akkor minden pályát másképp kell játszania, akár harcos, akár pap az illető. Az első

szembeötlő különbség a fegyverek használatában van. Míg a harcosnak közel kell mennie az ellenfeleihez (főleg az elején) ha le akarja vágni őket, addig a mágus jobb ha távolból lövöldözi a kis elektromos szikráit, hiszen sokkal kevesebb életenergiával indul, mint a harcos. Így egy profi játékos először megpróbálja felfedezni a legrövidebb útvonalat a lebegés varázstárgyhoz (ha mágust játszik), hogy a levegőből támadhassa ellenfeleit. 4 fegyver van összesen, a harcos is kap később távolsági fegyvert, ahogy megtalálja. A 4. fegyver minden osztálynál három különböző darabból áll, amit ha megtalálnak a játékosok, akkor kezdhetnek bele igazán a pusztításba!

– Minden fegyverhez külön- külön töltet van?

– Nem, a játszhatóság kedvéért összesen két „töltettípus" van, a Mana.

Van kék és zöld mana. Mindegyik fegyver csak az egyikből „fogyaszthat", de a 4. fegyver mindkét manát csapolja. Így azért oda kell figyelni a Mana utánpótlásra is. Várjál, megmutatom a pap legerősebb fegyverét. (Átvált pap karakterre, és „becsalja" magának az összes fegyvert. A lövéskor csak annyit látunk, hogy a pap elkezd varázsolni, minek következtében átlátszó szellemek röppennek elő, és süvöltve vágnak bele a „hullajelölt" ellenfélbe. Miután megölték ellenfelüket, a szellemek a magasba emelkednek, hogy újabb „áldozat" után nézzenek.)

Most még lehet, hogy túl sokáig vannak jelen a játékban a szellemek, ezt az időt valószínűleg lerövidítjük, hogy nehezebb legyen a játék.

A szellemeink természetesen a falakon is keresztül mennek, ha üldöznek valakit!

– Mi a helyzet az arifact-ekkel? A speciális tárgyakkal, amelyeket bármikor aktivizálhatunk?

– Ugyan olyanok mint a Heretic-ben, de azért van egy-két változtatás.

Itt pl. csirke helyett disznóvá alakíthatjuk ellenfelünket. Mivel multiplayer üzemmódban minket is disznóvá alakíthatnak, így most megmutatom a „disznók csatáját". (Átváltoztat egy ellenfelet disznóvá, és egy kis csalással ő is átalakul. Ekkor fegyverünk a disznóorr lett, és elég mulatságos volt látni, ahogy a két disznó sivítva egymásnak ugrott, az orrukkal döfködve egymást.) A disznónak is adtunk egy kis esélyt (nem úgy mint a csirkének a Hereticben), a disznó a leggyorsabb lény a játékban, így ha valaki disznóvá vált, még elrohanhat az üldözői elől, hogy egy idő után visszaváltozzon ismét emberré. Mivel a disznó kicsi és gyors, nehezebb eltalálni.

– Az előbb mintha ugrottál volna a játékban?

– Igen, most már ugrani is lehet, ami keményen megnehezíti a játékot. Ezen felül ha túl magasról potyog le a játékos, még halálra is zúzhatja magát. Előbb nem említettem, hogy van egy olyan új varázstárgy is, amivel segítő lényeket idézhetünk meg. Ez esetben egy minotaur jön segítségünkre. (A játéktérben hatalmas villámlások közepette megjelenik egy óriási kalapácsot lóbáló minotaur. Majdnem kétszer akkora mint mi vagy ellenfeleink, és azonnal munkába lát- Mike ellenfeleit hatalmas ütésekkel szorítja sarokba, az egyik ellenfélből már csak véres cafatok csapódnak a falnak az óriási kalapács hatására). Várjál, megmutatom a harcos legjobb fegyverét is (becsalja magának). Ez egy hatalmas kard, ami energiát is lő (elég látványos, több zöld szikrázó energianyaláb csapódik az ellenfelekbe, a minotaurba is).

– A minotaur nem fordul ellened?

– Nem, ő nem bánthat minket!

– Szerintem a legjobb fegyver a pap varázslata volt!

– Lehet, hogy a pap és a mágus már kezdettől fogva rendelkezik „távolsági" fegyverekkel, de azért az is igaz, hogy ha pl. egy ellenfél védekezik amikor elektromos szikrát vagy valamilyen más varázslatot lőttem ki rá, akkor a varázslat rám is visszacsapódhat.

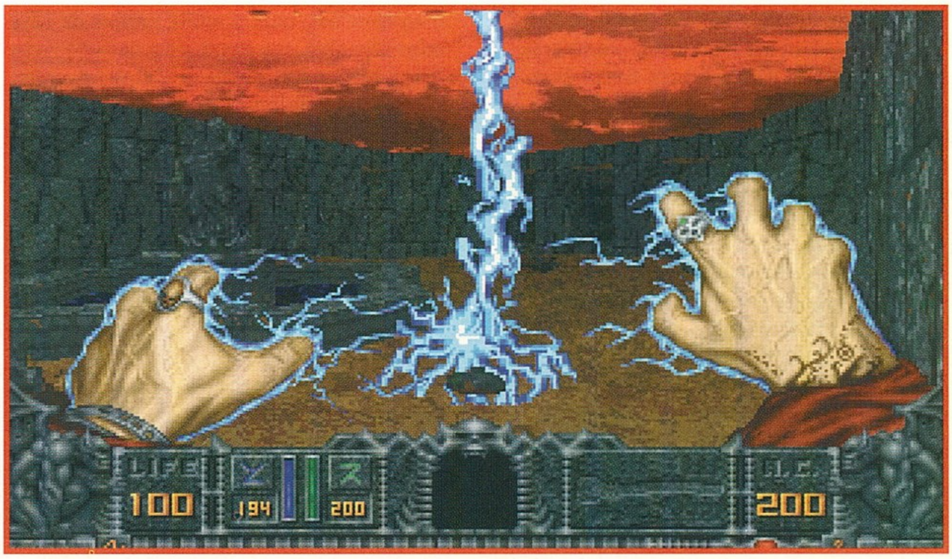
Mutatok egy jó kis varázslatot. (Átvált mágussá – és valami fényes varázslat repül ki a kezei közül.) Ez a fagyasztás – mondja Mike, s közben az ellenfél megdermed – fehérré válik, és jégcsapok lógnak le róla. (A következő ütés során a jégtömbbé fagyott ellenfél darabokra esik, kis jégdarabok hullanak szét, egy nagyon jó hangeffekt kíséretében.)

– Hány szint lesz?

– Még nem tudjuk biztosan, 25 és 40 között. De ezek a szintek nem egymás után fognak következni, mint a Doom-ban, hanem egy szintről több kijárat is lesz, és egyes cselekedeteink befolyásolhatják azt is, hogy mi történik egy másik szinten. Így lehet, hogy a kastélyban meghúzott nagy kapcsoló a felvonóhidat engedte le, ami két szinttel arrébb van. Négy nagy pálya lesz, és ezek között mehet a játékos. Ha valaki multi-player üzemmódot indít el, akkor nekik is van meglepetésünk: nyolcan is játszhatnak majd egymás ellen, sőt, ha akarnak csapatokba is fejlődhetnek: harcos, varázsló és egy pap egy másik csapat kalandozó ellen is harcolhat.

Összességében csak annyit mondhatok a látottak alapján, hogy egy csipetnyit sem bánom, hogy még nem a Quake-kel fogok játszani ezen a télen, lesz egy másik, nagyon jó kis program, a Hexen! De hogy mi is a helyzet a Quake-el? A következő számban megtudod!

Masell

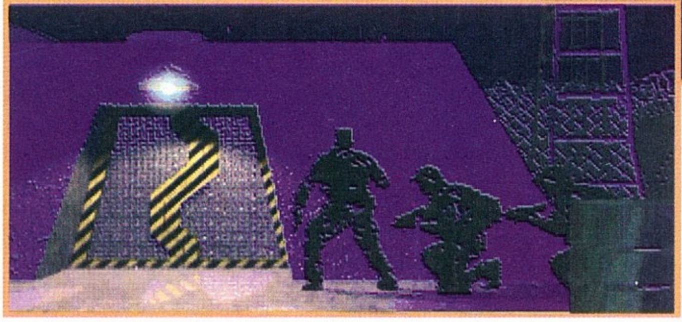


COMMAND & CONQUER

Ha valaki megkérdezné tőlem, hogy melyik volt az a játék amit a legjobban várt a szerkesztőség az elmúlt másfél évben, habozás nélkül a Command & Conquer-re tenném a voksomat. Minden normális játékos tudta, hogy a Dune 2 átütő sikere után valami fantasztikussal fognak előrukkolni a készítők. Úgy egy évvel ezelőtt jöttek az első képek és AVI file-ok. Kicsit padlót fogtunk amikor megláttuk őket, a Westwood cég ismét kitett magáért. Szeptember tizennyolcadikán, két nappal az angol megjelenés előtt, a postafiókon egy C&C feliratú doboz várta Bear-t. Némi manipuláció után sikerült rátennem a kezemet és onnantól fogva már nem volt menekvés. Szerelem volt ez első látásra. A grafika hihetetlen, a zene még jobb, a játszhatóság pedig még az első kettőt is felülmúlta...

De nem akarok a dolgok elébe vágni, gondolnom kell a fiatalabb korosztályra is, akik nem játszottak a frenetikus Dune 2-vel. Ez a stílus szerencsére egyre jobban elterjed, a közeljövőben fogadni mernék, hogy minden valamirevaló cég meg fog jelentetni egy ilyen akció-stratégiát. Az alapképlet egyszerűségében rejlik ezeknek a játékoknak a varázsuk. Végy egy világot ahol valamilyen anyagból nagyon kevés van (fűszer, arany, tibérium), végy néhány ellenfelet (Atreides, Harkonnen, emberek, orkok, GDI, NOD) és ereszd össze őket. A bányászatból, illetve a betakarításból befolyt összegen mindenki kezdjen el építkezni és fegyvereket kifejleszteni. Persze a fokozatosságra is figyelni kell, nem lehet rögtön a legerősebb fegyvereket odaadni a küzdő felek kezébe. Erre a sémára épül a tavalyi karácsony üdvöskéje, a Warcraft is. Talán mondanom sem kell, hogy az is hatalmas sikert aratott.

A C&C már a méretével is kitűnik a játékok közül, két CD-n terpeszkedik el a drága. Kell is neki a sok hely, hiszen minden küldetés előtt és után videoanimációk és renderelt átvezetőképek színesítik a játékot. Persze ezek nem holmi négy-öt másodperces filmecskék, az egész programban összesen 60 percre tehető a fantasztikus minőségű mozirész. Persze a digitalizálásnak sem tudtak ellenállni a készítők. Annak ellenére, hogy eléggé ellene vagyok ennek a technikának, nekem is be kellett látnom, hogy most minőségi munkával van dolgunk.



Az eligazításon kapjuk meg a küldetéseinkhez tartozó összes információt. Itt sajnos kihagyták a szöveges megjelenítést, csak angolul kapjuk az információkat. Így néha elég nehéz megérteni, mit is akarnak tőlünk egy-egy küldetésben. Talán ez az egyetlen hiányosság amit meg tudok említeni a programmal szemben.

Már az installálás is teljesen szokatlan és újszerű. Szinte már itt belépünk a játékba és egy lágy, női hang végig kommentálja az eseményeket. A gépigény sajnos egy fokkal már magasabb, mint az előző részben. Egy 486 DX33-at jelöltek meg a dobozon, mint minimális processzor, de szerintem már a 66-os procik sem fogják nagyon bírni, ha mindkét félnek van egy teljesen kiépített bázisa és néhány tucat egysége. Ekkor bizony már egy Pentium erejére lesz szükségünk, ha villámgyors akciót akarunk. RAM-ból természetesen már a nyolc MB a mérvadó, ez alatt ne is kísérletezzen vele senki. A hangkártyarepertoár is baromi széles, több mint 13 féle kártya közül választhatunk. Hál'istennek nem estek bele a mostanában oly divatos SVGA csapdába a készítők. Nem akartak 640x400-as felbontást egy olyan gépen, ami még nem elég gyors hozzá. Megelégedtek a normál VGA felbontással, így elfogadható sebességet kaptunk a kezdeti pályákon.

A kerettörténet a játék során derül ki teljesen. A Földön járunk valamikor a következő évszázadban. Egy meteor-becsapódás következtében furcsa, nem evilági anyag kerül a bolygó felszínére. Jellemző tulajdonsága a rendkívüli növekedési üteme. Hihetetlen sebességgel fertőzi meg a még szűz földeket is. A termése a földfelszínen bukkan elő, zöld kristályformában. A tudósok és kémikusok megfeszített munkájának következményeként sikerült analizálni az anyagot. Kiderült, hogy ez a kristály fogja betölteni az egyre fogyatkozó olaj szerepét. Természetesen megindultak a harcok a meglevő tibériumföldek birtoklásáért. Rövid időn belül csak egy frakció maradt talpon a kíméletlen harcban. A Brotherhood of Nod aljas módszereinek és terrorcselekményeinek köszönhetően diadalmaskodott az összes többi vetélytárs fölött. Hatalmuk már annyira megnövekedett, hogy az ENSZ utódszervezete felállított egy bizottságot az események kivizsgálására. A szervezetre jellemző határozatlanság következtében a Föld tibérium készletének a fele került addigra a NOD birtokába. Ekkorra már

nem lehetett halogatni tovább a dolgokat, felállítottak egy gyorsmozgású hadtestet és kitűzték a feladatot, meg kell állítani a NOD előrenyomulását. E hadtest vezetője Sheppard ezredes, aki a jófiúk táborát fogja irányítani.

Az intro végeztével választhatunk a két szervezet közül. Én természetesen a jófiúk szerepében játszottam végig a játékot először, így ez a cikk is az ő épületeiket és fegyverzetét fogja bemutatni. A folytatásban majd a másik oldallal is megismerkedhetnek a sötétebb lelkületű egyének.

Ezekben a típusú játékokban talán a legfontosabb elemek a fejleszthető épületek és fegyverzetek. Lássuk most a GDI arzenált.

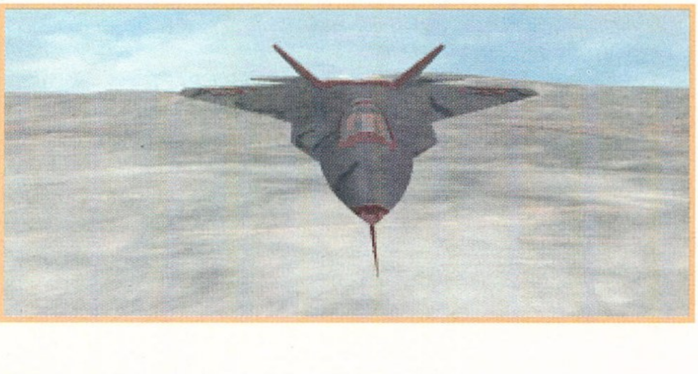
ÉPÜLETEK

CONSTRUCTION YARD

A Dune rajongóknak nem kell különösebben bemutatnom az alapgépgyárat. Alapvető szerepet tölt be a játékban, itt tudjuk megcsinálni az összes többi épületünket. Közepesen erős páncélzat jellemzi. Az energia felhasználása csekély, alig több mint 30 egység. Nagyon kell rá vigyáznunk a harcokban, hiszen az elvesztésével megszűnik a lehetőségünk a többi épület felhúzására.

POWER PLANT

A meglevő épületeket látja el energiával. Szerepe óriási, hiszen energia nélkül nem működik a radarunk és nem lőnek a tornyok. A képernyő jobb részén található zöld csík jelzi azt hogy a jelenlegi energia megfelel az épületek igényének. Találat esetén erősen csökken az erőmű teljesítőképessége. A páncélzata ennek is közepes erősségű. Ára 300 dollár.



ADVANCED POWER PLANT

Az előbbi épület fejlettebb változata. Sokkal több energiát képes termelni, de a lövéseket legalább úgy bírja, mint a kisebb változat. Ára 700 dollár.

BARRACKS

Itt képezhetjük ki a gyalogos csapatainkat. Közepes páncélzat és 10 egység energiafogyasztás jellemzi. Olcsó ára és fontossága miatt ez legyen a legelső épület amit kifejlesztünk. Ára 300 dollár.

GUARD TOWER

Egy nagy hatótávolságú géppuskával felszerelve kitűnő eredményeket érhetünk el ezzel a toronnyal, a NOD szárazföldi egységeivel szemben. Hátránya a sebezhetősége, nagyon kevés páncélt raktak rá. Ára 500 dollár.

ADVANCED GUARD TOWER

Az őrtorony fejlettebb változata. Ez már rakétavetővel

is fel van szerelve, így a légicsapásokkal szemben is hatásos. Két ilyen torony egy szűk átjáróba és nincs több gondunk az ellenféllel. A páncélzata közepes, energia felhasználása 20. Ára 1000 dollár.

REFINERY

A finomítóban tudjuk a nyers tibériumot átalakítani eladható termékké. Minden felépített épülethez jár egy harvester is, de ha ezt elveszítjük, akkor nem kapunk utánpótlást mint a Dune-ben. Minden finomító képes tárolni ezer egység pénzt. Ezt elérve csináljunk valamit, mert különben elvész a begyűjtött anyag. A páncélzata közepes erősségű és az energiafogyasztása 40. Ára 1500 dollár.

SILO

1500 dollár értékű feldolgozott tibériumot tartalmaz. Gondosan őrizzük, mivel elvesztése esetén a benne tárolt tibérium értékétől is búcsút vehetünk. 10 egység energiát fogyaszt ez a könnyű páncéllal bevont épület. Ára 150 dollár.

COMMUNICATION CENTRE

Ennek az épületnek a segítségével tudjuk használni a radarunkat. A radar többfunkciós, jobb klikkel tudjuk változtatni a hatótávolságát. Közepes a páncélzata és 40 egység energiát fogyaszt. Nem elegendő energia esetén elsőnek ez az épület áll le. Ára 1000 dollár.

ADVANCED COMMUNICATIONS CENTRE/ION CANNON

A kommunikációs központ fejlettebb változata. Segítségével használhatjuk a GDI legfejlettebb fegyverét, az ionágyút. A páncélzata könnyű, de energia felvétele hatalmas, 200 egység. Ára is elég borsos, 2200 dollár.

WEAPONS FACTORY

A GDI könnyű és nehézfegyvereinek előállítása a feladata. Páncélzata közepes és az energia felhasználása 30 egység. Ára 2000 dollár. Néhány egységet csak akkor tudunk csinálni, ha már megvan valamilyen épületünk.

HELIPAD

A GDI vadonatúj Orca helikoptereinek a feltöltőhelye. Itt vételezik a rakétáikat és ide térnek vissza a sikeres bevetések után. Páncélzata közepes, energia felhasználás 10. Ára 1200 dollár.

REPAIR FACILITY

Talán az egyik leghasznosabb épület. Itt tudjuk kijavítani a megrongálódott gépeket. Vigyázzunk a javítóegység épségére, mivel az esetleges károk nagyon lelassítják a javításokat. A páncélzata könnyű, energia felhasználás 30. Ára 1200 dollár.

SANDBAG BARRIER

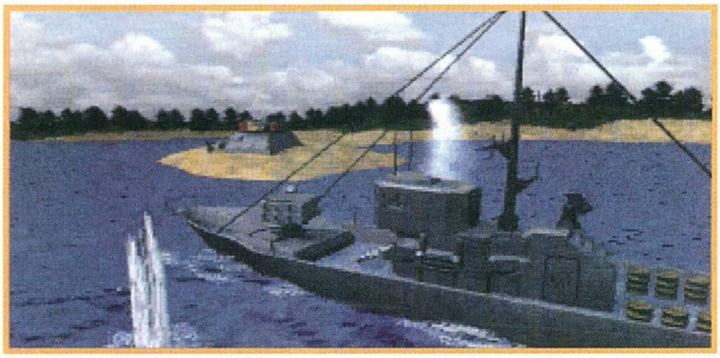
Az összerakott homokzsákok csekély védelmet nyújtanak a mögöttük megbúvóknak.

CHAIN LINK BARRIER

A szögesdrót már egy fokkal jobb védelmet nyújt a zsákoknál. Nagyobb egységeket azonban már ez a védelmi vonal sem képes megállítani.

CONCENTRATE BARRIER

A védők igazi mentsvára. Ezt már csak a legnagyobb egységek képesek áttörni.



EGYSÉGEK

MINIGUN INFANTRY

Mindkét hadsereg alapvető gyalogsága. Egy 5.56 milliméteres géppuskával felszerelve csak nagy tömegben képes átütő sikereket elérni. Páncélzata csekély, hatótávolsága rövid. Ára 100 dollár.

GRENADE INFANRY

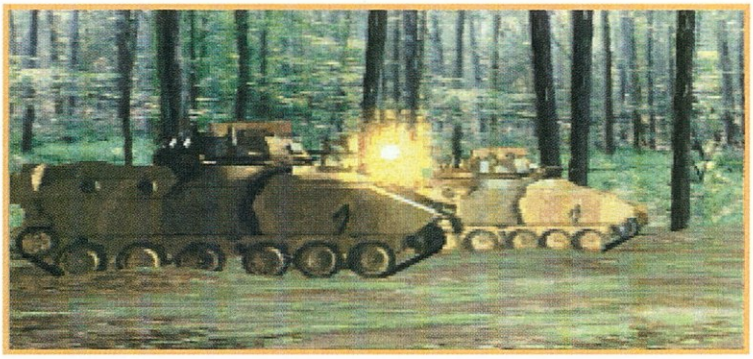
Az egyik legjobban használható gyalogos egység. Remekül dobálják be a kézigránátokat a fedezékek mögé. Páncélzatuk könnyű és hatótávolságuk is rövid. Ára 160 dollár.

BAZOOKA INFANTRY

A páncélozott egységek és az ellenséges légierő ellen vethető be leginkább. Páncélzata csekély, de a hatótávolsága közepes. Ára 300 dollár.

COMMANDO INFANTRY

Sajnos ezeket az elit katonákat nem lehet gyártani, csak a program adja oda bizonyos küldetésekhez. Páncélzata könnyű, de a hatótávolsága óriási. Halálos pontossággal szedi le a gyalogosokat, de a járművek ellen már nincs esélye. Segítségével épületeket tudunk felrobbantani.



ENGINEER

Az épületelfoglalás nagymesterei. Fegyverük nincs, ezért meg kell védenünk őket a direkt támadásoktól. Páncélzatuk könnyű. Ára 500 dollár.

HUM-VEE

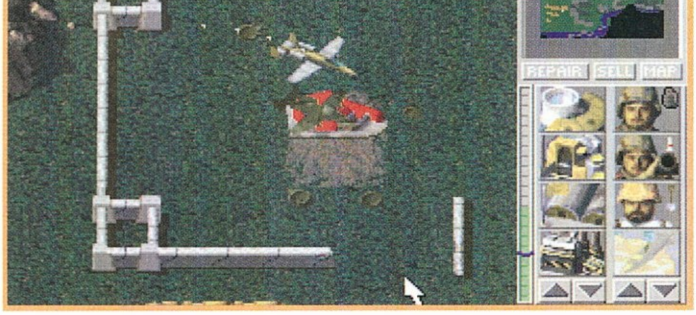
A GDI erők leggyorsabb járműve. Páncélzata, fegyverzete és hatótávolsága csekély. Ára 400 dollár.

APC (ARMOURED PERSONAL CARRIER)

Ez a páncélozott szállító harcjármű képes öt katonát gyorsan elszállítani a kívánt helyre. Ideális védelem a mérnökök számára. Páncélzata közepes, hatótávolsága rövid. Ára 700 dollár. Ez az egység már képes taposni is. (A Dune fanatikusok most gonosz mosollyal az arcukon jegyzik meg ennek a járműnek a nevét.)

M1A1 ABRAMS TANK

A GDI erők közepes tankja. Nagy tömegben nem sok NOD egység tud ellenállni nekik. 120 milliméteres lövege hamar le tud bontani egy épületet. Páncélzata és hatótávolsága közepes. Ára 800 dollár.



MLRS

A Rocket Launcher itteni megfelelője. Nagy hatótávolságú rakétáival képes komoly veszteségeket okozni az ellenségnek néhány pillanat alatt. Közelharcban azonban hamar szétverik. Páncélzata csekély, hatótávolsága nagy. Ára 800 dollár. Nem használható annyira, mint a Dune-ben.

X66 MAMMOTH TANK

A két 120 milliméteres ágyújával a legtekintélyesebb páncélos a GDI arzenáljában. Az ágyúkat középhatótávolságban használja, de fel van szerelve nagy hatótávolságú rakétákkal is. Legszimpatikusabb tulajdonsága, hogy saját magát képes kijavítani egy bizonyos fokig. Pánzélzata félelmetesen erős, csak nagy tömeggel lehet megállítani. Ára 1500 dollár.

MVC
(MOVING CONSTRUCTION VEHICLE)

A megfelelő bázis helyét ezzel tudjuk fellelni. Kedvező pozíció esetén egy működő alapgépgyárat tudunk készíteni belőle. Egyszerűen kétszer klikkeljünk rá, elegendő hely esetén felépül az alapgépgyár. Közepesen páncélozott.

HARVESTER

A betakarító gép segítségével tudjuk begyűjteni a nyers tibériumot. Nagyobb mező esetén nem árt még egyet üzembe helyezni, sokkal gyorsabban jön be a pénz. Erős páncélzat védi a támadásoktól, de fegyverzete az nincs. Ára 1400 dollár.

HOVER CRAFT

Ez a légpárnás jármű szállítja a támadásban résztvevő egységeket. Erős páncélzata megvédi a szállítandó egységeket. Venni és csinálni nem tudunk ilyeneket.

CHINOOK

Közepesen páncélozott szállító helikopter. Meglehetősen védtelen a direkt támadásokkal szemben. Ezt sem tudunk gyártani.

ORCA AIRCRAFT

Hat levegő-föld rakétával felszerelt könnyű páncélzatú harci helikopter. Minden támadás után újra ki kell neki jelölni a megtámadandó egységet. Minden elkészült helipad-dal együtt kapunk egy Orca-t is. Ára 1200 dollár.

A-10 „WARTHOG" GROUND SUPPORT AIRCRAFT

Ez a nehézpáncélzatú bombázógép napalmbombákat zúdít a kijelölt célpontra és környékére. GDI oldalon csak akkor használhatjuk, ha az ellenfél minden SAM ütegét kiiktattuk. Vásárolni nem tudunk, csak megszabott időközönként kérhetjük a bevetésüket.

GUNBOAT

A GDI flotta gerincét alkotják ezek a rombolók. Nagy hatótávolságú rakétáikkal messze a part mentén képesek garázdálkodni. Páncélzata elég jó, de ez nem jelenti azt, hogy legyőzhetetlenek. Csak a parancsnokság utasíthatja őket, hogy jöjjenek a segítségünkre.

Az épületek és egységek után következzenek a Dune-től való érdekesebb eltérések. Már rögtön az irányításnál rá kell döbbennünk, hogy még ebben is jobb a C&C a Dune-nél. Most már nem kell megadnunk az egység kiválasztása után a cselekvést is. Itt a kurzor alakja jelzi a lehetséges variációkat. A mozgásnál egy zöld, támadásnál pedig egy piros célkereszt jelenik meg. Nagyon kellemes dolog még az is, hogy a Warcraft-hoz hasonlóan, itt is tudunk több egységet egyszerre irányítani. Egy bal klikk nyomvatartva és húzzuk lefelé az egeret. A megjelenő négyzetben levő egységek most egyszerre fognak engedelmeskedni a

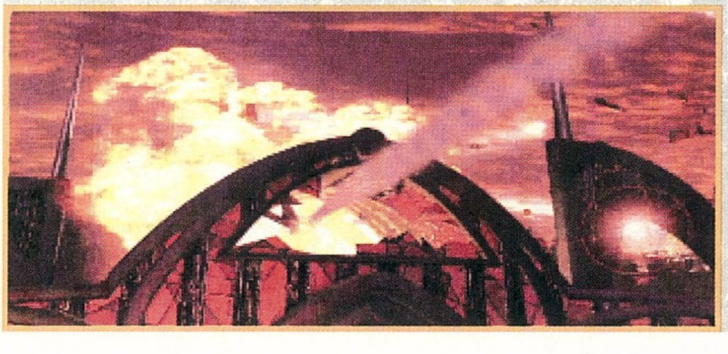
parancsainknak. Sokkal nehezebb is lett a játék. Most már nem egyszerűen arról van szó, hogy fel kell építenünk egy bázist és onnan támadni. Itt sokszor meg kell először vívnunk egy komoly csatát ahhoz, hogy egyáltalán elkezdhessük felépíteni a bázisunkat. A támadásokat sem lehet hűbelebalázs módjára vezetni. A gép elég okosan mozgatja az egységeit, kis erőkkel is hatalmas veszteségeket okozhat, ha nem figyelünk oda.

Gondoltak a hálózati kártyával rendelkező PC tulajdonosokra is a készítők. Soros porton, illetve modemen keresztül ketten, hálózatban négyen játszhatnak egyszerre (persze ilyenkor minden résztvevőnek meg kell vennie a C&C-t). Kiváló ötletnek tartom azt is, hogy el tudom adni a már feleslegessé vált épületeket. Igaz, hogy az eredeti ár felét fogom csak megkapni, de az is jobb, mintha csak az energiát fogyasztaná.

A végére következzen néhány taktikai jó tanács a GDI parancsnok-jelölteknek.

Használjuk mindig a megfelelő egységet a támadásra.

Semmi értelme nagy gyalogoscsapattal megtámadni egy lángtankot. Csak lemészárolja őket és megy tovább a dolgára. Érdemes inkább ráküldeni egy Orca-t, az két menet alatt elintézi.



Használjuk ki a tibériummező mérgező tulajdonságát. A gyalogosok életereje fokozatosan csökken a kristályok gázaitól. Csaljuk oda őket egy gyors Humm-Vee-vel és mindig maradjunk lőtávolon kívül, egy idő után elhullanak az ellenséges gyalogosok.

Alkalmazzunk sűrűn mérnököket. Egy elfoglalt ellenséges alapgépgyárért 2500 dollárt kapunk. Levonva belőle az 500-at a mérnökért, kapunk tisztán 2000 dollárt.

Az elfoglalt épületek mellé rakjunk ki egy rakétatornyot, így az ellenséges bázis közepén is kialakíthatunk egy hídfőállást. Utána csináljunk ott egy barakkot és kezdjük el gyártani a mérnököket, így szép sorban elfoglaljuk az összes épületét. Persze nem mindegy, hogy mit foglalunk el, mivel nem mindegyik épületért kapunk 500 dollárt, ami fedezi a mérnök előállítását. Ezeket az épületeket célszerűbb lerombolni.

Az utolsó küldetésekben használjuk a Mammoth tankot, az saját magát megjavítja.

A Command & Conquer az a játék amit vétek lenne kihagyni. Mindenkinek kötelező darab, aki stratégának tartja magát (nem csak annak – a törd.). Szerintem ez a játék benne van az idei év három legszínvonalasabb programjai között. A cikk folytatásában majd a terrorista szervezet, a NOD egységeivel és épületeivel kötünk behatóbb ismereteket. Addig is harcra fel!!!

Mocsy

VIRGIN

+A negatívumokon kívül minden.

– Nem lehet kiiratni a szövegeket, kevés küldetést (15) kell megcsinálnunk a végső győzelemhez és nincs még itt a játék folytatása.

MS DOS 5.0
486/33
8 MB RAM
VGA
30 MB HD
SoundB. comp., AWE32, Roland, GUS

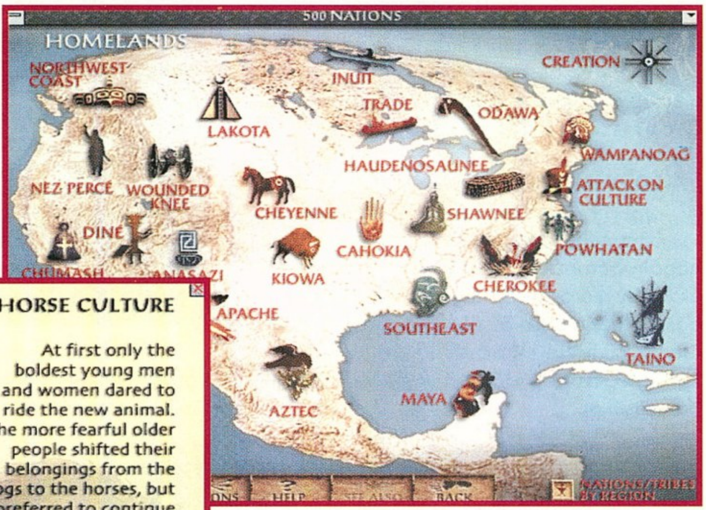
96%

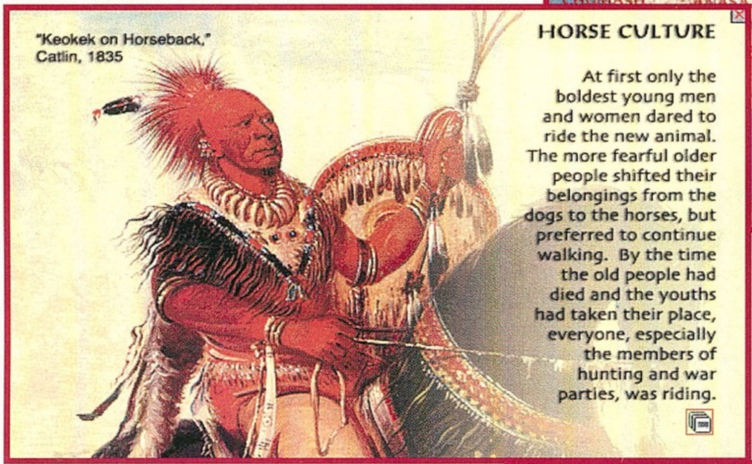
Multimédia Tallózó

500 NATIONS
MICROSOFT

Az észak-amerikai indiánokat bemutató CD házigazdája Kevin Costner. Az Oscar-díjas sztár nagy sikerrel játszott, természetesen hasonló témájú TV sorozata után bátran vághatott bele az 500 Nations elkészítésébe, mint társproducer. Még minket, európaiakat és érdekel az indiánok kultúrája, hát még az ott lakókat, akik számára ez mind maga a történelem része. Az izgalmas és látványos téma mellé igényes kivitel társul, szóval a siker garantált. A Microsoft nem árul zsákbamacskát, pontosan azt kapjuk, amit ígérnek nekünk.

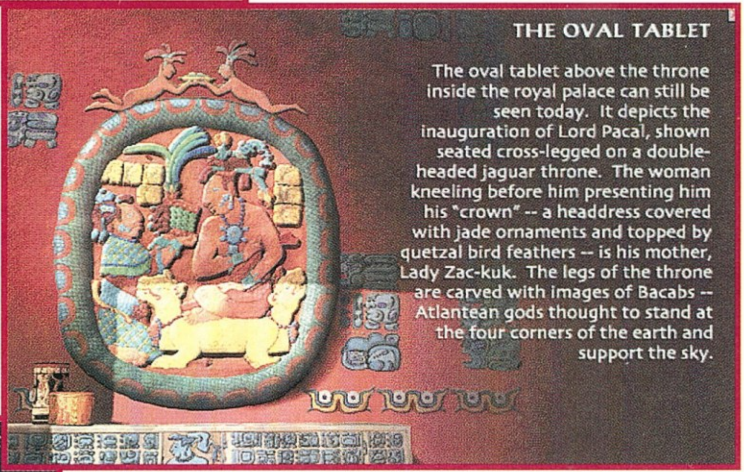
A CD anyaga öt fő témakörre bomlik. Az első tulajdonképpen nem igazán tartalmas, Kevin Costner beköszöntőjét és csalogatóját tartalmazza. Ezután következhet a valós kalandozás az indiánok birodalmában; akár időrendi sorrendben, akár népcsoportok szerint, ahogy tetszik. A legegzotikusabb részt a „mesélők" jelentik, akik egy-egy törzs élő leszármazottai. Ezek az emberek bomlott világunkban is megőrizték őseik kultúrájának töredékeit, melyeket dalok, versek vagy élménybeszámolók formájában tárnak elénk. Érdekes és elgondolkodtató anyag.

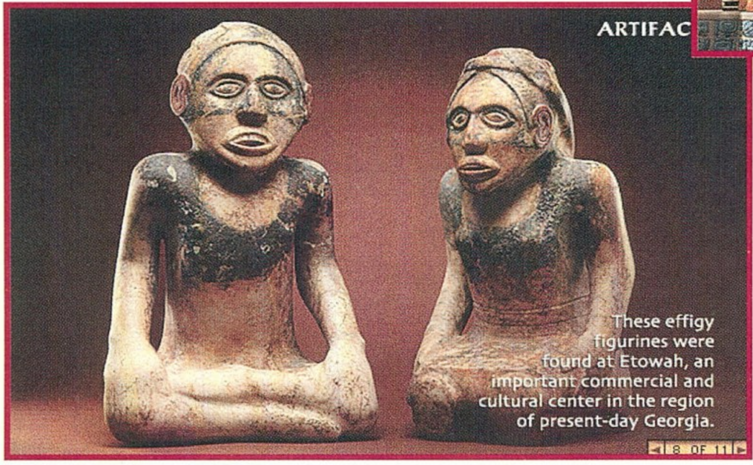




Az 500 Nations átfogó jellege miatt természetesen nem nyújthat minden igényt kielégítő információt az egyes törzsek kultúrájáról, de tökéletesen alkalmas arra, hogy betekintést nyújtson az észak-amerikai indiánok lenyűgöző világába. Megismerhetjük az apacsok, maják, aztékok, kiowák, cheyennek és többszáz törzs szokásait, mindennapi életét, történelmét, hagyományait, művészetét, sőt akár verseit és dalait is. A szokásos videofelvételek és animációk mellé ezernyi képanyag társul. A letűnt kultúrák építészetének rekonstruált rajzai és makettjei valósággal bámulatba ejtik az embert. Ki tudja, hol tarthatnánk most, ha a történelem viharaiban nem tűnik el szinte nyomtalanul a maja vagy az azték kultúra?!?!

min: 386SX/25 mHZ, 8 MB RAM, 4 MB HD, MS-DOS 3.1, CD-ROM, SVGA, Windows 3.1 (Windows '95)





JULIA CHILD HOME COOKING WITH MASTER CHEFS
MICROSOFT

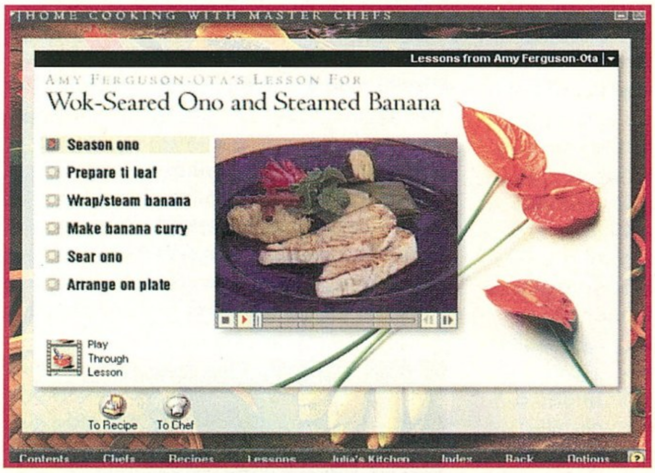
Ugyan nem ismerem Julia Child asszonyt, de gondolom hazájában olyan szerepet tölthet be, mint nálunk Frank Júlia, aki kifogyhatatlanul ontja magából a jobbnál jobb recepteket. Julia tizenhat mesterszakácsot hívott vendégül, hogy bevezessenek minket a konyhaművészet titkaiba és segítséget nyújtsanak a kezdő és a haladó háziasszonyok, no és persze a férfi fakanálforgatók számára is.

Kukkantsunk bele a főbb témakörökbe!

MESTERSZAKÁCSOK. A kiválasztott séfről szinte mindent megtudhat a kíváncsiskodó; hol nőtt fel, mik voltak életének főbb fordulópontjai, mi volt az

első munkája, mely éttermekben dolgozott, hogyan, miből és mit szeret főzni, stb. A biográfia átolvasása után következnek a mester saját receptjei, természetesen olyan képek kíséretében, melyek talán már puszta megtekintésük nyomán is hízlalnak, de mindenképpen étvágygerjesztőek. A tippek között mindenki találhat hasznos tanácsot, még azok is, akik úgy vélik, nem tudnak számukra újat mutatni.

RECEPTEK. A legkülönfélébb ételeket találhatjuk itt; leveseket, zöldségből és/vagy húsból készült falatokat, salátákat, édességeket, hogy csak néhányat említsek a tizennégy lehetőség közül. A mindennapi



étkek mellett egzotikus különlegességeket is találhatunk itt. Bármelyik röviden bemutatott ételtől egyetlen klikkel eljuthatunk a pontos recepthez, a séfhez vagy az ide kapcsolódó leckéhez. Ha úgy döntünk, hogy elkészítjük az ételt, akkor nem kell bajlódnunk a bevásárló lista elkészítésével sem. Sőt, ha már megalkottuk a művet, saját észrevételeinkkel is kiegészíthetjük az elkészítési tanácsokat.

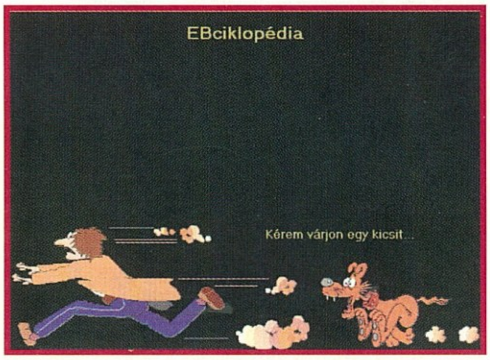
LECKÉK. Az egyes ételek elkészítését videofelvételeken tekinthetjük meg. A szakácsok útmutatójából pontosan kiérezhető milyen finom étel készül a szemünk láttára és némelyikük meg is kóstolja művét, s bizony mindent feltáró hangot ad véleményének.

JULIA KONYHÁJA. Itt megtalálhatunk mindent, ami az ételek elkészítéséhez és tálalásához szükséges. No és természetesen nem maradhatnak el az italok sem! Persze a CD a multimédiás kiadványoknak megfelelően a legegyszerűbb úton biztosítja egy-egy recept vagy hozzávaló megkeresését, erre szolgál az index. Egyszóval a kiadvány egyszerű és nagyszerű, aki szívesen serénykedik a konyhában, minden bizonnyal élvezettel lapozgatja majd.

min: 386SX, 4 MB RAM, 6 MB HD, CD-ROM, VGA, MS-DOS 3.1, Windows 3.1 (Windows '95)

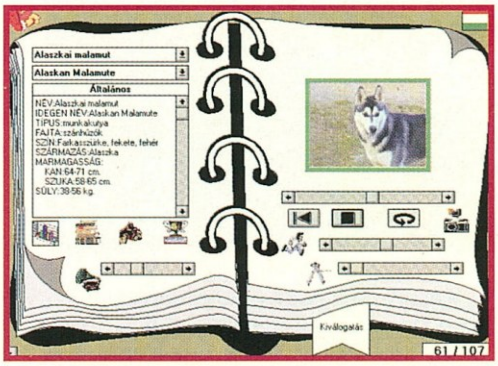
EBCIKLOPÉDIA
Doggie Catalog

Ez a magyar nyelvű kiadvány egy sorozat első darabja. Ebben a részben több mint száz fajtáról találhatja meg minden kutyakedvelő a legalapvetőbb tudnivalókat. A kiválasztott faj általános leírásában a pontos megnevezés után következik a szín, a származási hely, a marmagasság és a súly leírása. Az ismertetőben a külső jegyek pontosabb meghatározása található (fejforma, megjelenés, tartás, szőrzet, stb.). Az eredet rövid betekintést nyújt az adott faj előéletébe, létrejöttének történetébe. Az igazán lényeges információt a kiképzés címszó alatt találják azok, akik még a hűséges négylábú beszerzése előtt állnak. Ugyanis itt tanulmányozhatják át milyen, az adott fajtára leginkább jellemző tulajdonságokra számíthatnak, azaz mi a kutya fő „profilja". A CD válogató funkciója pedig kiváló lehetőséget nyújt a



szelektálásra származás, fajta, méret vagy akár súly szerint.

Természetesen az Ebciklopédia nem csupán száraz információhalmaz. Minden fajtához képanyagot és animációkat is találunk rajta. Ezek nem mindig a legjobban sikerült felvételek, de ismerkedésnek megteszik.



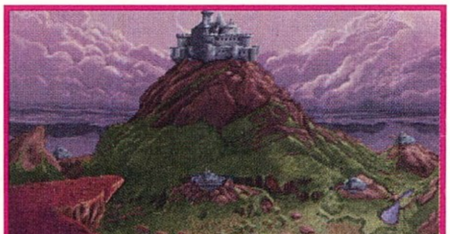
A CD-t inkább gyerekeknek, kutyabarátoknak ajánlanám jószívvel. Profiknak, tenyésztőknek, versenyzőknek ez az információ kevés.

min: 386DX, 4 MB RAM, 256 colors, sound card, Windows 3.1

Lily

DOMINUS

Belefáradtál a Master of Magic bonyodalmaiba? Nem tudod elfoglalni a Panzer General-ban Washington-t? Aprófát csinálnak belőled a Battle Isle 2-ben? Nem jött még meg a Command & Conquer? A Harkonnen-ek mindig szétlövik a bázisod? Ennek ellenére azonban szereted a stratégia játékokat? Mire vársz, szerezd be a Dominus-t és éld ki a hatalomvágyadat! Ez az a játék, amit még azok is szívesen fognak betölteni, akik eddig idegenkedtek az ehhez hasonló stratégiáktól. Tapasztalt stratégák is nyugodtan belevághatnak, bár ők elég hamar ki fogják vesézni a témát. Kifejezetten kezdők részére készült, kellemes akció-stratégia keveréket kaptunk a US GOLD boszorkánykonyhájából.



Lássuk csak nagy vonalakban mit is tud a Dominus! Az eddigi fantasy játékokban a mi életünket keserítették meg a gonosz várúr fogságában levő szörny hadseregek. A változatosság kedvéért most a mi oldalunkon fognak szerepelni, persze azt is meg kell jegyeznünk, hogy most mi leszünk a gonosz várurak.

Egy sötét éjjelen egy különös szövetség jött létre. A földrész legvadabb törzsei kötöttek szövetséget, melynek egyetlen célja volt, elpusztítani a Hadurat, mindenáron. Rövid előkészület után megindult az ostrom, melyben csak az egyik fél maradhatott életben. Persze mi sem nézzük tétlenül az ilyen készülődést. Hadvezéreinken keresztül

parancsolhatunk a mi oldalunkon álló szörnyeknek. Egy részük a varázslatok és csapdák elkészítéséhez szükséges alapanyagok begyűjtésével foglalkozik. Mások az ellenséges klánok kikémlelésével lettek megbízva. Persze sokan egyszerűen csak tűzlabdatöltelékként fognak szerepelni, de ez nem igazán zavar minket.

A lehetőségeink elég kiterjedtek. 30 különböző monster, több mint 55 varázslat és majdnem 100 féle csapda lesz a segítségünkre abban, hogy legyőzzük a 8 ellenséges törzset. Szerencsére ez a program nem a mostanában oly divatos Need Pentium szellemben készült. Egy mezei 386DX33-on 4MB RAM-mal már igazán élvezhető.

Előfordulhat olyan baleset, hogy az egér nem működik rendesen a programmal, ilyenkor próbáljunk ki egy másik egér driver-t, nekem bevált. Nagyon tetszett a nehézségi szint beállítás. 7 szintet állíthatunk be, de a záró animációkat végig csak a legnehezebb pályán mutatja be. Minél nagyobb nehézséget küzdünk le, annál nagyobb lesz jutalmunk. A programban különböző helyszíneken kell bizonyítanunk a rátermettségünket.

Ezeket különféle ikonok segítségével érhetjük el. A kristálygömb visz el a királyság térképéhez. Ez 72 részre van beosztva. A támadók rabolhatnak és pusztíthatnak a vadonban, a faluban, az erődben és végül a kastélyban. Nem árt hamar megsemmisíteni őket, mivel a begyűjtött természeti kincsektől (arany, élelem, gyógyszer...) csak erősebbek lesznek. Az ellencsapásnak több formája létezik. Megparancsolhatjuk a tábornokainknak, hogy vezessék hadba a szörnyeinket. Csapdákat állíthatunk fel, varázslatokkal keseríthetjük meg ellenfeleink életét. Végül, ha minden kötél szakad, akkor személyesen is részt vehetünk a harcokban. Most nézzük meg röviden az egyes ikonok jelentését és hasznát!

A királyság térképe (kristálygömb)
Ez a megvédendő birodalmunk, amit mindenki el akar foglalni. Ne engedjük! A kis zászlócskák jelzik az ellenséges csapatokat, a pajzsok a mieinket. A nagyobb zászló persze erősebb csapatot jelent. A vörös pulzáló négyzet a jelenlegi harcmező üzemmódot jelzi. Ide térünk vissza, ha csatázni akarunk ezen a helyen. Persze meg is tudjuk változtatni ezt a helyet az egérrel. Ajánlatosnak tartom, hogy olyan helyen csatázzunk, ahol nem tudnak a hátunkba kerülni a szörnyek. Az erőd és a kastély szűk folyosói ideálisak a hősies csatákra. Egymagamban hatalmas seregeket tudtam feltartóztatni, amíg megérkezett az erősítés.

HARCI ÜZEMMÓD

Az ellenfeleket csak ebben a módban tudjuk megállítani. Itt látjuk az előretörő csapatokat és itt tudjuk megtenni a megfelelő ellenlépéseket. A legfelső ikonnal (harci szekér) személyesen is részt vehetünk a harcokban. Ez nem mindig veszélytelen feladat, mivel amint odaérünk, az összes ellenfél befejezi az addigi tevékenységét és minket támad. Mi sem vagyunk azonban védtelenek. Választhatunk a kard és a tűzlabda használata között. A kard elég nagyot sebez, de nagy hátránya, hogy csak közelharcban alkalmazható.

A tűzlabda már távolsági fegyver, de elég veszélyes ránk nézve is. A CTRL-lal mi is bele tudunk gyalogolni a lángoló ellenfelekbe, ami eléggé le tudja venni az egészségünket. A vörös csíkot nem árt szemmel tartani, mivel halálunk esetén vége a játéknak.

Érdemes olyan ellenfelekkel közelharcba kerülni, akiknek nincsenek távolsági fegyvereik, mert így nem szednek le a távolból.

Nagyritkán előfordulhat egy-egy mágus is a támadók között, őt külön vegyük kezelésbe. A Detect Magic varázslat megmutatja ezeket a veszedelmes ellenfeleket. Szorult helyzetben vagy akkor ha már mindenkit

kiirtottunk egy adott pályán, a harci szekér újbóli hívásával elhagyhatjuk a csatateret.

A második ikon (varázsmozsár) segítségével a már elkészített varázslatokat alkalmazhatjuk. Sok hasznát nem nagyon vettem, sokkal jobban preferáltam a csapdákat. Ezeket a harmadik ikon (pallosinga) megnyomásával tudjuk kihelyezni. A kihelyezett csapdákba aztán belegyalogolnak az ellenfelek és különböző jópofa dolgok történnek. Savval fröcskölnek le néhány szerencsétlent, karóba zuhan a figyelmetlen vándor vagy egy háló szakad a nyakába valakinek. Ilyenkor az elfogott egyed a várbörtönben található meg egy jó kis kínvallatásra. A következő ikon (monster) a hadrafogható szörnyek kivezénylését könnyíti meg. Néhány sárkány komolyan meg tudja keseríteni a támadó hordák életét. A szemre nyomjunk egy jobb klikket és máris nagyításban szemlélhetjük a történéseket. Bal klikkre pedig átmehetünk a nagy térképre. A legalsó gombbal pedig visszatérhetünk a kastélyba, ahol újabb ikonok jelennek meg.

A KASTÉLY (VÁR IKON)

Itt is hat lehetőségünk van a gonoszkodásra. Az első jel (bilincsek) a börtönbe kalauzol el minket. Itt találhatók azok a szerencsétlenek, akiket hálóval vagy veremmel fogságba ejtettünk. Mivel sok hasznos információ birtokában vannak, ezért előkerül a tüzes vas és leülünk velük egy kis beszélgetésre. A kínzásnak ötféle eredménye lehet. A törzs varázslóitól megtudhatjuk rejtett varázslatok összetevőit. Néha békét is tudunk kötni valakivel, ha az elég magas pozícióban van. Megtudhatjuk, hogy miért is vannak itt, milyen természeti kincsek érdeklik őket leginkább. Ezeket nem árt megsemmisíteni azon a területen, ahol az adott törzs garázdálkodik, ne legyenek túlzottan erősek. Megtudhatjuk, hogy egy adott törzs kivel van jóban és kivel nem. Aztán már csak az „Oszd meg és uralkodj" elvet kell alkalmaznunk. Nagyon hasznos, ha tudjuk, hogy egy csoport mitől fél a leginkább. Nem valószínű, hogy a tűzdémonok allergiásak lennének a sárkánylángra, ezért más módszereket kell találni a megfélemlítésükre. A kínzás művészet. Minden rabot másképp kell megközelíteni. Vannak, akik már az izzó vas látványától is elájulnak, vannak akikből soha sem húzunk ki semmit. Teljesen mindegy, a végén úgyis mindenki a kennelben fog kikötni.

Itt vannak elszállásolva a szörnyek és az ideküldött foglyok. Minden börtönőrhöz különböző típusú fenevadak tartoznak. A cellákban megnézhetjük a szörnyeink tulajdonságait. Nem árt tudni a harcok során ezeket, a magas vitalitású egyedeknek nagyobb az esélyük a túlélésre. Szükség lesz még ezekre az értékekre az új szörnyek elkészítésekor. Minden játékban változó tulajdonságokkal rendelkező emelvények töltik be ezt a szobát. Itt készíthetjük el a végső harcosokat, akiknek a tulajdonságait mi alakíthatjuk ki. Válasszunk ki néhány lényt a kennelből és kezdjük el a kísérletezést. Remek szörnyeket készíthetünk magunknak, de igazából nem nagyon éri meg. Öt szörny csapatban nagyobb rombolást tud végezni, mint egy brutális. Az így elkészített lények a mutánsok ketrecében találhatóak meg.

A következő állomás a boszorkánykonyha. Itt kutyuljuk össze a pusztító varázslatokat. Az összetevőkből a varázskönyv segítségével állíthatunk össze különféle mágiákat. Ezt sem igazán használtam, inkább a csapdákhoz gyűjtögettem hozzávalókat. Néhány varázslatot azonban érdemes használni. A földrengés az egész képernyőn megritkítja a gyengébb egyedeket. Nagy zűrzavart okozhatunk az ellenfél soraiban, ha néhány bűbáj spell-t engedünk közéjük. A tűzlabda elég gyenge, de nagy tömegben brutális az ereje. A többi varázslattal nem nagyon vacakoltam, nem érte meg a fáradtságot. A raboktól néha megtudhatjuk a Rejtett Varázslat öt alkotóelemének valamelyikét. Ez persze változik minden játék során. Egyszer sem volt türelmem kivárni míg megmondják mind az ötöt.

A kedvenc részemhez érkeztünk el, ez a csapdakészítő terem. Megbízhatjuk a szörnyeket is ezek elkészítésével, de jobban szerettem magam csinálni ezeket az ügyes kis kütyüket. Háromféle csapdát készíthetünk. A halálos csapdák közé tartoznak azok, amelyek rögtön kivégeznek egy ellenfelet. Ide tartoznak a pengék, tüskék és kalapácsok. Minden csapda két részből áll. Egy csalétek vagy elsütő mechanizmus (drót, olaj, mozgásdetektor, faágak...) és egy mechanizmus, ami a hatást fejti ki (háló, sav, szurok, tüske, stb.). Ezeket kell összepárosítani, vigyázzunk, mert nem mindig működnek az alkotórészek együtt. Először csak néhány darabot csináljunk és próbáljuk ki a közelben tartózkodó ellenfeleken! Siker esetén megindulhat a tömegtermelés.

A csapdák második fajtája az ellenségek fogságbaejtését teszi lehetővé. Ilyenek a verem- és hálócsapdák.

A harmadik csoport egy egész nagy területre hat. Remek hatásfokkal lehet irtani velük a nagy tömegben megjelenő hadakat. Most pedig adok néhány receptet, ami nálam nagyon jól bevált. Halálos csapdáknál a kedvencem a faágakkal letakart tüskésverem. Szinte mindig beleesnek és használat után nem mindig tűnik el. Volt olyan, mikor három ilyen jól elhelyezett csapdával megállítottam egy egész csapat démont. A pengék és kalapácsok az egyenként kószálók ellen a legjobbak. A vermeket legtöbbször csapóajtókkal álcázom, szinte 100%-os a hatásfoka. A kedvenc csapdám mégis magasan a trip-tar.

Ez egy elég ördögi szerkezet. Egy drótdarabban megbotolva egy hatalmas üst forró szurok zúdul a környékre. Tömött sorok ellen ez a végső fegyver. Kisebb hatásfokkal ugyan, de hasonló eredményeket érhetünk el a savasládák beiktatásával. Külön kategóriába sorolom azokat a ládákat, amikbe egy aranyos csápos lényt rejtettem el. A láda kinyitásakor ez a gyanútlan kíváncsiskodó nyakába ugrik és megmarja. Előnye ennek a lénynek, hogy nem csak egy ellen hatásos, addig küzd, amíg van benne élet.

Egyébként csak a csapdák használatával simán meg lehet nyerni a játékot még nehezebb fokozatban is.

A HADITANÁCS (PAJZS IKON)

Négy tábornok felügyeli a csapatainkat. Rajtuk keresztül adhatunk ki parancsokat és ők azok, akik segítenek minket a hadviselésben. Nyolcféle utasítást adhatunk nekik. A jelentésben tájékoztatnak az elért eredményekről és kudarcokról. Tegyük fel, hogy egy támadás során elhasználtuk az összes varázslatunkat és csapdánkat. A következő percben azonban egy újabb sereg érkezik és akadálytalanul haladnak a kastély felé. Ilyenkor nincs más hátra, mint megbízni a tábornokokat, hogy küldjenek csapatokat az ellenséges erők megállítására. Nagyon vigyázzunk az ilyen parancsok kiadásával, mivel ha túlerőbe kerül az ellenség, akkor kíméletlenül leölik a mieinket és akkor

nem lesz aki komponenseket gyűjtsön. Győzelem esetén a megmaradt erőket vissza kell hívni a várba és újabb feladattal kell őket ellátni.

Ezek közül a legfontosabb a csapdák és varázslatok hozzávalóinak megkeresése. Nem egy háborút megnyertem úgy, hogy a csapatok csak gyűjtögettek egész nap.

Lustább hadvezérek rábízhatják a csapdakészítés kényes feladatát a szörnyekre, de ez nem mindig bölcs döntés. Sokszor készítenek döglött szerkezeteket, amik a legrosszabb pillanatokban mondanak csődöt. Az elkészített csapdákat ki is tudjuk helyezni egy adott területre, magyarul aláaknázunk egy körzetet.

Az egyik legveszélyesebb feladat a kémkedés. A kiküldött csapatok sok érdekes információt tudhatnak meg az ellenségről, de nagy a lebukás esélye. A felfedezett kémek általában csak több darabban térnek vissza a várba. Az információszerzés mennyisége függ a kiküldött csapatok nagyságától és a rászánt időtől.

A KLÁNOK

8 különböző faj tör ellenünk, mind-mind más tulajdonságokkal rendelkezik. Az a legfontosabb, hogy ismerjük az ellenfeleinket, mert akkor megkereshetjük a leghasználhatóbb ellenszert a támadókkal szemben. A rablók, nagydarab szakállas martalócok erős távolsági fegyverekkel. Elég veszélyesek a közelharcban, egyedül ne is nagyon támadjuk őket.

A tűzdémonok ellen hiába vetünk be tűzalapú varázslatokat, meg se kottyan nekik. Életerejük azonban gyenge, egyedül is könnyedén végezhetünk velük. A rend hívei az emberek. Talán ők a legveszélyesebbek. Okosak, mágiát előszeretettel alkalmaznak és ráadásul még nyilakat is lövöldöznek. A legjobb ellenszer néhány egzotikus szörny közéjük eresztése.

A Devourer-ek orkszerű lények távolsági fegyverekkel. Sokat nem lehet elmondani róluk, nem túl számottevőek. A démonok nagy vitalitással rendelkező kegyetlen harcosok. Lassúságuk miatt azonban tűzlabdával nagy seregeket semmisíthetünk meg egymagunk.

A tengeri démonok mindig nagy rajokban támadnak, de a tüzet ők sem bírják. Könnyen ki lehet őket irtani. Az Eternalok szintén gyenge ellenfelek, bár néha feltűnik velük egy mágus és kellemetlen dolgokat csinál. A madáremberek a nyilaik miatt veszélyesek, nagy tömegben könnyen a sarokba szorítják az embert.

A győzelmet akkor érjük el, ha az összes klánt kiirtjuk vagy szövetséget kötünk velük. Veszíteni csak akkor tudunk, ha a kézitusában legyőzik a Hadurat.

TIPP

A végére következzen néhány tipp a győzelemhez.

– Csak kipróbált csapdákat alkalmazzunk, nincs bosszantóbb, mikor egy nagy csapat ellenfelet elszalasztunk.

– Kísérjük figyelemmel az üzeneteket! Amint belép egy csapat a kastélyba, vágjunk közéjük egy szurokcsapdát. Ilyenkor még együtt vannak és így sokat elpusztítunk egycsapásra.

– A kéziharban csak olyanokat támadjunk meg, akik nem tudnak lenyilazni minket. Baj esetén nyugodtan hívjuk a kocsit, az egészségünk egy idő után visszaáll maximumra.

– Ejtsünk fogságba sok ellenséget, küldjük őket a kennelbe, ezután már nekünk gyűjtik a komponenseket.

– Ne engedjük fel a klánokat a kastély nyolcadik szintjére, mert itt már nem tudunk elmenekülni a Hadúrral.

– Ne akarjunk univerzálisak lenni, csak egy dologban legyünk profik!!

– Ne engedjük henyélni a szörnyeket. Amint visszatértek az egyik feladatból, rögtön adjunk nekik másik munkát.

– Mindig tartsuk számon a betörő ellenfeleket, egy elnézett csapat villámgyorsan be tud szivárogni a kastélyba.

Következzen a szokásos értékelés. Először nem nagyon volt szimpatikus a

játék, de a harmadik hadjárat után már eléggé belemelegedtem. A szép grafikák és a CD verzió hangulatos zenéi csak tovább fokozták a játékkedvemet. Aki elkezd játszani a Dominus-szal, az biztosan nem fogja abbahagyni addig, amíg meg nem csinálja a legnehezebb szinten. Közepesen erős stratégiai résszel és remek ötletekkel tűzdelt játék. A baj csak az, hogy nagyon sok olyan elem áll rendelkezésünkre, amiket nem nagyon használunk a végső győzelemhez. Először még megpróbálkoztam a kínvallatással, de annyira időigényes volt az egész, hogy inkább nem fecséreltem rá az időm. Ugyanígy voltam a szörnykészítéssel. Alapvetően nagyon érdekes dolognak tűnik, de a későbbiekben kiderült, hogy ez is csak időfecsérlés.

Sokkal hatékonyabb módszerei is léteznek a ritkításnak. Persze lehet, hogy ki tudnánk kísérletezni a legyőzhetetlen szörnyet, de ehhez nagyon sok idő kellene.

A Warcraft-ot ugyan nem tudja leköröznie, de bárki el tud tölteni vele egy kellemes hetet. Ennél többet szerintem még a készítők sem vártak a Dominus-tól.

Mocsy

US GOLD

+ Könnyen és gyorsan emészthető akció-stratégia játék, eredeti ötletekkel.

– A végső győzelemhez nem kell felhasználnunk az összes lehetőséget, túlságosan könnyű.

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
VGA
40 MB HD
SoundB. comp.,
Sound Canvas

80%

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres.
Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

JURA APPLE CD SHOP

VI. ker. Podmaniczky u. 20.

CD lemezek
Műsoros kazetták
Video kazetták
Adattárolók
PC & Mac CD-ROM programok
Külföldi számítástechnikai újságok

Telefon: 112-6645, Fax: 112-0827
Hétfőtől - péntekig: 9:00 - 17:30 Szombaton: 10:00 - 13:00

VIROG 2000 KFT

CD ARHIVÁLÁS

A 20% kedvezményt biztosító kupont az ajándékoldalon találod meg.

NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Cím: 1073 Budapest, Erzsébet krt. 44-46. Tel.: 117-8195

CD ÍRÁS

2.400 FT-TÓL
24 ÓRÁN BELÜL, KODAK ALAPANYAGRA

– AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
– Winchester bérlés

SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

– 14" Color SVGA monitor	23.000-tól
– GUS hangkártyák	14.500-tól
– S3 videokártyák	11.500-tól

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18.,
Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap:
Hívjon!

Megnyílt a CD-ROM

PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk! Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker., Teréz krt. 21. Oktogon Üzletház 29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132
Vidékre csomagküldő szolgálat!

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

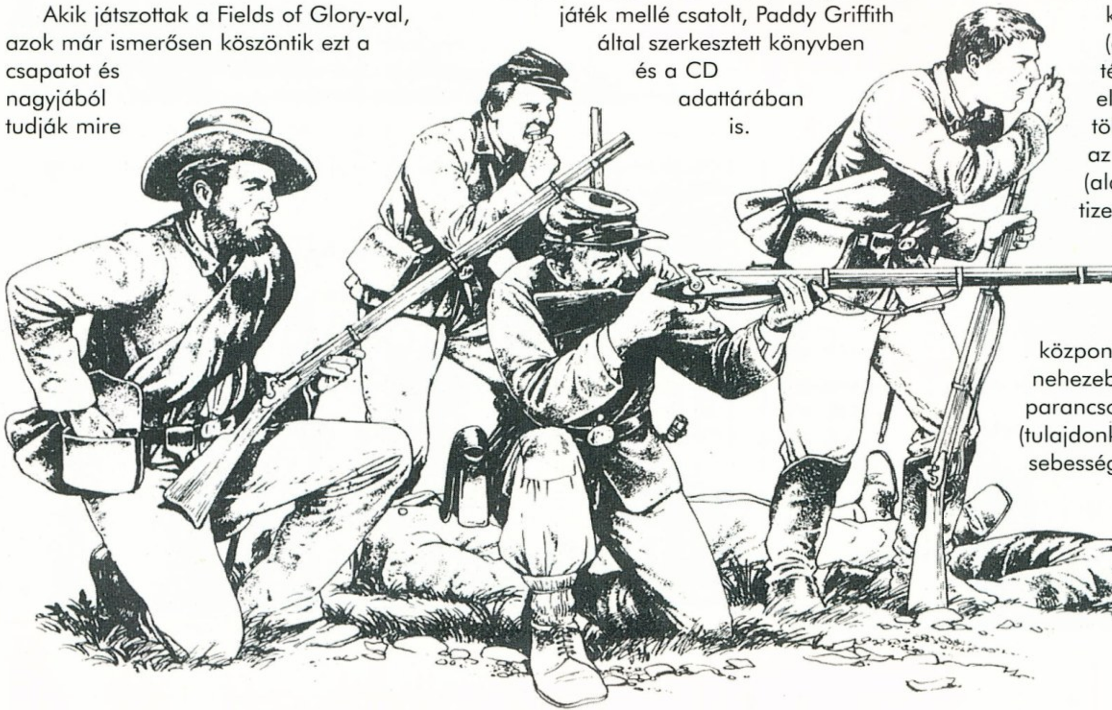
HÍRDETÉS

The Civil War

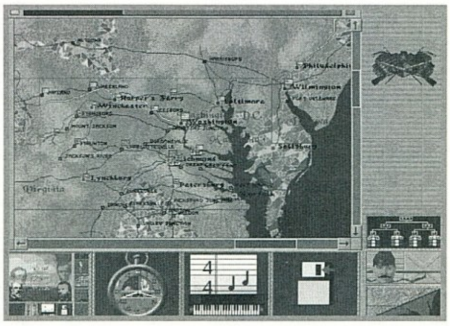
„A háború mindenek atyja és mindenek királya. És egyeseket istenekké tett meg, másokat emberekké, egyeseket rabszolgákká tett, másokat szabadokká" – mondta egykoron Hérakleitosz, az ókori görög filozófus. Hogy mennyire igaza volt, azt a történelem azóta már sokszorosan igazolta. Sajnos napjainkban is zajlanak háborúk, mégha nem is olyan nagyságrendűek mint néhány évtizeddel ezelőtt. De végül is elég csupán egyetlen szerkezetet működésbe hozni, s máris mindennek vége. No de, most nem erről lesz itt szó, hanem egy teljesen hagyományos, régimódi háborúról, melyet még a múlt században követtek el a „jónépek" egy másik kontinensen, Amerikában. Az amerikai Polgárháború legújabb feldolgozása következik az Empire cég kiadásában.

Akik játszottak a Fields of Glory-val, azok már ismerősen köszöntik ezt a csapatot és nagyjából tudják mire számíthatnak. A téma ezúttal észak-dél háborúja, melyet ugyan már volt lehetőségünk lejátszani, de nem így, ebben a formában. A Civil War most egy újabb alkalmat kínál a történelem képzeletbeli megreformálására. Mielőtt belekezdenék a részletekbe, röviden felvázolnám, mi is történt valójában Amerikában 134 évvel ezelőtt...

Az amerikai polgárháború az északi és a déli államok között dúlt 1861 és 1864 között. A kirobbanás fő oka az államok eltérő gazdasági és politikai berendezkedése volt. Mai álláspont szerint a háború kirobbanásának közvetlen előzménye az volt, hogy Abraham Lincolnt, a rabszolgaság eltörlését célul kitűző Republikánus Párt vezetőjét választották az USA elnökévé. Emiatt több állam (Dél-Karolina, Mississippi, Florida, Alabama, Georgia, Louisiana, Texas, Virginia, Arkansas, Tenessee és Észak-Karolina) kilépett a szövetségből és Jefferson Davis vezetése alatt létrehozta az Amerikai Konföderált Államokat. A háború eredménye végül is a fejlettebb iparú és nagyobb tartalékokkal rendelkező északi államok győzelme, valamint hatszázezer ember halála lett. Dióhéjban ennyi, a többit a történelem könyvekben elolvashatod, ha érdekel. Emellett minden információt megtalálsz a játék mellé csatolt, Paddy Griffith által szerkesztett könyvben és a CD adattárában is.



A program elindítása semmi különös eseményt nem von maga után, azaz introra ne számítson senki. A megjelenő ikonok a következő lehetőségeket kínálják; kilépés (egyelőre korai lenne), enciklopédia lapozgatása, hanghatások ki/be kapcsolása, kimentett játékállás betöltése. Továbbá az alkotók listája, multi-player mód bekapcsolása (sajnos nem volt alkalmam kipróbálni), az általad irányított szövetség (USA vagy CSA) kijelölése és végül a komplett játék vagy egy történelmi csata megkezdése.



A játék kezdetén rendkívül sokoldalú beállításokra lesz lehetőséged, hogy mennyire akarsz kötődni a valós tényekhez, azaz milyen fokú realitást igényelsz. Ezt stílusosan katonai rendfokozatok kiadásával oldhatod meg. Minél több a csík, annál magasabb a szint. Így szabályozhatod a következőket; a készleteket (egyetlen egységként vagy több tényezőként jelenik meg), az ellátást (automatikus vagy egyre több gond szakad a nyakadba), az egységtípusok számát (alapszinten négy, maximumon tizenkilenc), a felszerelési lehetőségeket (sánc és toborzó mindenképpen van, kiképző tábor, vasúti központ, kórház, stb. csak a nehezebb fokozatokban), a parancsokat és az irányítást (tulajdonképpen a kommunikáció sebességét szabályozza közted és az egységek között), a

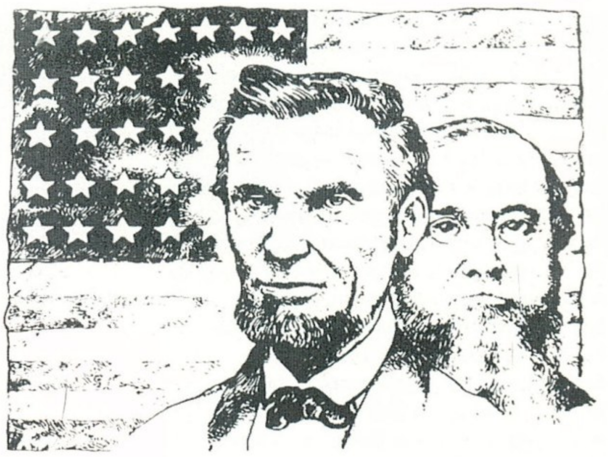
fáradtsági tényezőt (alapszinten nem számít, egyébként azonban befolyásolja a morált, a csapatok mozgásának iramát és a teljesítményét), a földrajzi viszonyok hatásait (szintén a csapatmozgás ütemét és a parancsok közvetítésének sebességét befolyásolja), a morált (egyre több tényezőtől függ) és végül a győzelem feltételeit (logikusan a pontszámok függvénye, nagyobb számú várost kell elfoglalnod). Ha mindet egyformára akarod állítani, akkor a legegyszerűbb ha a jobb oldali oszlopból kijelölöd a megfelelőt. De már a felsorolásból is kitűnhet, hogy ha a legalacsonyabb szintre tettél mindent, az egyáltalán nem jelenti azt, hogy a legkönnyebb játékmódot választottad. Történelmi csaták esetében jó néhány meghatározás felesleges vagy kötött, ezért nem változtathatsz.

POLGÁRHÁBORÚ

1861. április 12-én este nyolckor kezdheted meg vezérkari tevékenységedet és legkésőbb 1864. november 8-ig győznöd kell. A képernyő legnagyobb részét a térkép (ami egyben a játéktér is) foglalja el. Ez alatt található az egyik legfontosabb ikon, az óra. Rögtön az elején tisztáznunk kell, hogy a parancsaidat mindig éjszaka kell kiadnod, a nappali időszak a megvalósításé. Tehát este nyolctól reggel hétig van időd a haditervek kidolgozására és a megvalósításuk biztosítására, a városokban a termelési ágazatok, sorozások beindítására, stb. Érdemes szisztematikusan haladni, tehát elsőként például az egységek parancsait megadni és utána az ipari vagy ellátási tevékenységeket átvizsgálni, hogy biztosan ne fuss ki az időből. Ha esetleg előbb kész vagy, akkor az időmérőre klikkelve léphetsz a következő fázisra.

Akkor most vizsgáljuk meg alaposabban a térképet! Az államok és a földrajzi adottságok jelölése mellett jól láthatók a városok és a csapategységek (zászlók vagy hajók). Az hogy ezen felül mennyi információhoz juthatsz, például az ellenséges városokkal kapcsolatban, a kezdeti beállítások függvénye. A tájékozódás előtt a jobb alsó sarokban található ikon segítségével érdemes közelebbi nézőpontot választani. Természetesen parancsok kiadására sem az ellenséges, sem pedig a semleges városokban nincs lehetőség (gondolom nem leptem meg senkit).

A térkép méretét szabályozó ablak felett található az az ikon, amivel állíthatjuk, hogy a katonai egységekkel vagy az egyes városokkal, konkrétabban az ipari és gazdasági létesítményekkel kívánunk foglalkozni.

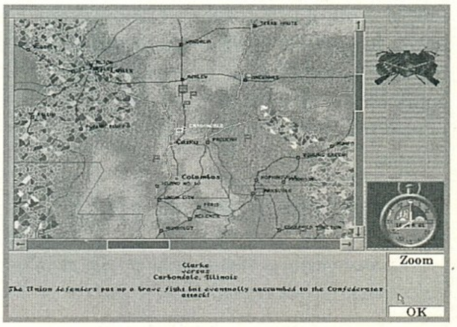


VÁROSOK

A játékban a városok funkciója elég jelentős. A győzelem szempontjából többszörösen is fontosak. Egyrészt, mert minden általad irányított városért pont jár, másrészt, mert csak a városokból tudod biztosítani az utánpótlást mind emberekből, mind felszerelésből. Hogy milyen termelésre számíthatsz az mindig az adott város méretének és típusának a függvénye. Három főtípust találhatsz; iparit,

kereskedelmit és a kettő kombinációját, továbbá ezeken belül négyféle, méret szerinti megoszlást. Ezen felül az adott városban lehet még kikötő, vasútállomás, stb. Ezektől az összetevőktől függ miket létesíthetsz és termelhetsz azon a helyen.

A kiválasztott város főbb jellemzőit könnyedén leolvashatod az ikonokról. Ha lehetőség van valamire, akkor a megfelelő ablak sárga kerettel van kiemelve és néhány parancs aktiválásával beindulhat a termelés. Ilyenkor mindig megtudod mennyit kell várnod a kész produktumra. Attól függetlenül azonban, hogy valamilyen konstrukciót már beindítottál, érdemes időről időre benézni a városba, mert egyre több lehetőség adódik a napok múlásával, ahogy szépen töltődnek a készletek.



A városokban a következőket teheted. Négyféle erősségi fokozatban húzathatsz ki sáncot, amivel az állás védelmi erejét növelheted. A vasútállomásoknál láthatod a pályaudvar méretét, a vonatok számát. Ettől függ, hány egység mehet a vonatokon (ami persze jóval gyorsabb mozgást eredményez és nem fárasztó). A sorozási központok létesítése és száma befolyásolja, hány új egységet tudsz mobilizálni. A kiképzőközpontok pedig az újoncok megfelelő felkészítését szolgálják. A kórház szerepe sem mellékes, a sebesültek bizonyos százaléka visszatérhet a harcmezőre a gondos kezelés után. Továbbá jó ha van fogolytábor az életben maradt ellenséges katonák számára. A zökkenőmentes ellátás érdekében pedig érdemes raktárakat és ahol lehet tehervagonokat készíttetni.

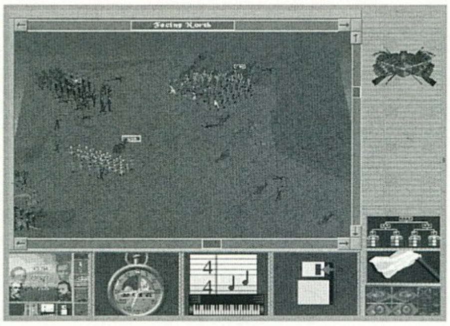
Az alsó négy ikon különféle típusú egységek mozgósítását teszi lehetővé; gyalogság, tüzérség, lovasság és haditengerészet. Ez még csupán a fő besorolás. Ezeken belül a kínálatot, ha megengeded még egy kicsit részletezném. A gyalogság legalsóbb rétegét a Militia képezi. Gyorsan és olcsón termelhető, de nem túl hatékony. A Regular egység már jobb fegyverekkel ellátott, képzettebb haderőt takar. A legjobb ami lehet, az a Sharpshooters egység. A legkorszerűbb fegyvereket használó hadtest előállítása azonban, többek között a profi kiképzés miatt, jóval tovább tart és meglehetősen drága is. A két további gyalogos egység már nem a harcmezőkön kamatoztatja tudását. Az (Engineer) műszakiak egységei a gyorsabb haladást és a hatékonyabb

védekezést segítik elő. Speciális változatuk kifejezetten a vasúti fejlesztésekre van kihatással (Railway Engineers), ami a vonatok kapacitásának és teljesítményének növekedésében nyilvánul meg. A lovasságról általánosságban elmondható, hogy lőfegyverekkel felszerelt, speciálisan képzett katonai egységek. A gyalogsághoz hasonlóan több fokozatban képezhetők. A Militia a leggyengébb és a Mounted típus a legfejlettebb. A tüzérségi egységek kiválasztásának legfontosabb tényezői a hatékonyság és a lőtávolság. A Smoothbore típus volt a polgárháború legelterjedtebb ágyúja, pontos és hatékony viszonylag kis lőtávolságra. A Light egység elnevezésének megfelelően jóval könnyebb, kevésbé hatékony és pontos. A Rifled típus előnye a pontos, megbízható és hatásos tűzerő nagyobb távolságra. Közeli célponthoz azonban sokkal jobb a Smoothbore! E három típus mellett még ostromágyúkat is készíttethetsz. A haditengerészet egységei közül az első a Naval Unit. Ez egy hagyományos, faszerkezetű vitorlás, amely azonban folyami hajózásra nem alkalmas. Erre a Riverines egység való, amely emellett nagyszerűen teljesíthet partmenti őrjáratokat is. Ugyanennek az egységnek a brutálisabb verziója a Riverine Ironclads. Ezek után a másik két típus nem hiszem, hogy magyarázatra szorul.

Ennyit a városi fejlesztésekről, most kapcsoljunk vissza Troop módba!

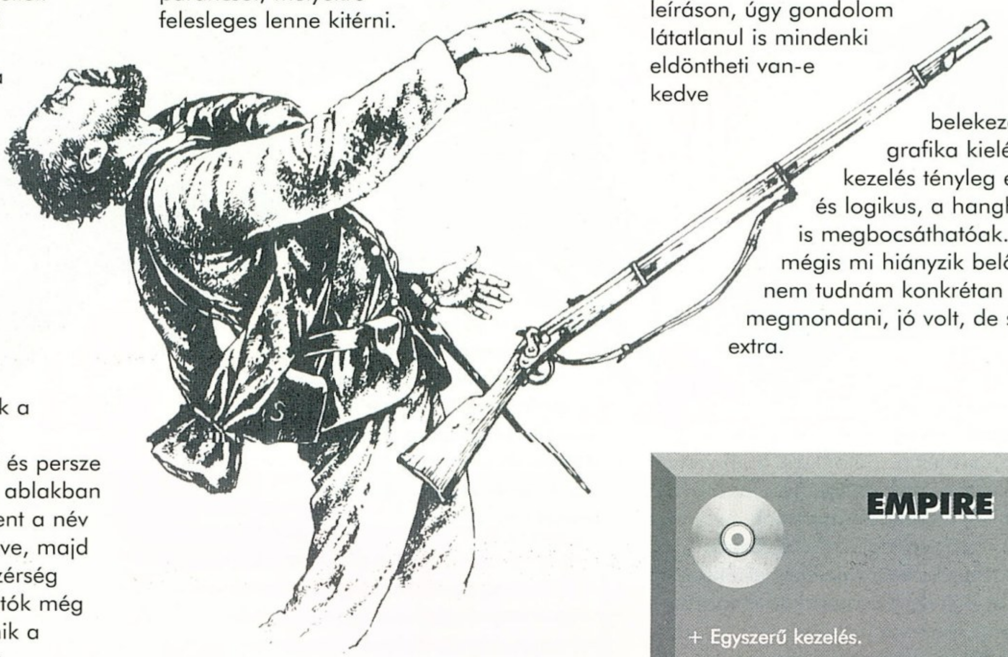
EGYSÉGEK

Ha ebben a módban vezetjük a kurzort a térképen, haderőinkről kaphatunk pontos információkat és persze parancsokat adhatunk nekik. Az ablakban megjelennek a hadtest adatai; fent a név és a típus, ezután a generális neve, majd a gyalogság, a lovasság és a tüzérség embereinek száma. Ezalatt láthatók még azok az értékek, melyekből kitűnik a csapat erőnléti állapota, morálja, fáradtsági szintje és az ellátottsága. Mindezek alatt pedig az érvényes parancs képe van. Ha új utasítást akarsz adni, jobb klikkel jelöld ki a csapatot. Az aktuális parancs vörössel lesz kiemelve. A választott nehézségi szinttől függően nem biztos, hogy bármelyik utasítást kiadhatod azonnal (vagy egyáltalán). A lehetőségeket nem hiszem hogy fel kéne sorolnom, az ikonok magukért beszélnek. Ami fontos, hogy ha az egységnek kiadod az utasítást, hogy vonattal vagy hajóval menjenek, akkor automatikusan a legközelebbi állomáshoz, illetve kikötőhöz fognak masírozni. Persze itt is lehetnek komplikációk (pl. a kikötő blokád alá kerül), ilyenkor új utasítást kell adnod. A haditengerészet egységeinek még egyszerűbben adhatsz ki parancsot, a térképen jelölt helyeken adhatod meg



számukra a célállomást. A funkciójuk négyféle lehet; egységeid ellátása vagy szállítása, az ellenség vízi utánpótlás vonalainak a lezárása és az ellenség városainak bombázása.

Nagyobb katonai haderőt a következő módon bonthatsz szét kisebb csapatokra; jobb gombbal kijelölöd a hadtestet, majd ezen belül az egyik parancsnokot, végül az Issue Orders paranccsal leválasztod a hozzá tartozó egységeket. Ugyanezzel a módszerrel, a Transfer Units parancsot használva bármikor átalakíthatod a hadtest szerkezetét. Találsz itt egyébként még néhány hasznos és egyszerű parancsot, melyekre felesleges lenne kitérni.



CSATÁK

Ha két ellenséges haderő találkozik, az ütközet elkerülhetetlen. Azonban, hogy a csatát lejátszod-e vagy sem, rajtad áll. Persze miért ne tennéd meg, nem igaz? A harcmezőn az egységeknek kiadható parancsok megegyeznek a már megszokott utasításokkal, csak most egy 3D-s, forgatható terepen valósítják meg azokat. A csata akkor ér véget, ha az egyik fél minden tagja halott vagy elmenekült, vagy ha esetleg időközben lemegy a nap...

TÖRTÉNELMI CSATÁK

Amennyiben a történelmi ütközetekben való megmérettetést választod, az amerikai polgárháború négy legnagyobb ütközetének lejátszására nyílik lehetőséged. Ezek pontos leírását és tanulságait megtalálod az enciklopédiában. Azt, hogy ez segít majd a győzelemhez, nem garantálhatom, de egy kis tudást felszedhetsz magadra, ha elolvasod.

ENCIKLOPÉDIA

Eme igazán nagy volumenű történelmi eseményhez töménytelen mennyiségű fontos és érdekes adat kapcsolható. Ezeket találod ebben a gyűjteményben. A nyolc fő csoportban megtalálod a kor neves személyiségeinek képét és rövid életrajzát, a fegyverekkel kapcsolatos tudnivalókat, a kor taktikai tapasztalatait, a tizenhárom legfontosabb csata pontos leírását, egy fotóalbumot, a polgárháború történelmi következményeit és pontos kronológiáját, a Kentucky Times ide kapcsolódó cikkeit, és végül a kor dalait és zenéjét.

UTÓZÖNGE

Most hogy így túl vagyunk a leíráson, úgy gondolom látatlanul is mindenki eldöntheti van-e kedve belekezdeni. A grafika kielégítő, a kezelés tényleg egyszerű és logikus, a hanghatások is megbocsáthatóak. Hogy mégis mi hiányzik belőle, nem tudnám konkrétan megmondani, jó volt, de semmi extra.

Lily

EMPIRE

+ Egyszerű kezelés.

– A hangulat valahogy nem az igazi.

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
SVGA
7 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

81%

The Original Micro Machines Scale Miniatures 2 Turbo Tournament

Remélem senki nem fog neheztelni azért, mert a következő néhány sorban a legújabb MULTImédiás, sok CD-s szuperprogram helyett egy olyan játék bemutatója fog következni, ami nélkülözi a „csodagyerekek" néhány igen gusztustalan jellemvonását.

Hosszú idő után szerintem ez az első stuff, aminek a fejlesztésénél a látványosság helyett a játszhatóság kialakítását tartották fontosabbnak. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy a játék ronda lenne, egész egyszerűen arról van szó, hogy nem fogunk találkozni órákig tartó digitalizált filmszerű bevezetővel, ráadásul az átvezető animációkat is nyugodtan elfelejthetjük. Helyette kapjuk a PC-n a mai napig ritkaságszámba menő tökéletes scroll-t, és a szintén ritkán fellelhető humoros képregényszerű (minimálisan animált) grafikát.

A program a Codemasters gondozásában jelent meg, ők talán azok akik a mai hatalmas szoftver buissnes-ben próbálnak egyszerű, de a „gameplay" terén kiemelkedő fejlesztéseket piacra dobni. Ez általában sikerül is nekik, remek példája ennek a Micro Machines 2. Nagyon valószínű, hogy előbb-utóbb a „többiek" is rá fognak jönni arra, hogy az emberek igenis szeretnek játszani és megveszik (hiszen ez a fontos) az ilyen game-eket is.

Aki játszott az első résszel az nagyából tudhatja, hogy mire számíthat. A stílus szerencsére változatlan maradt, az újak kedvéért elmondanám, hogy egy autós játékról van szó, melyben a pályát felülről látjuk, alant pedig mindenféle idétlen kis „akármik" rohangálnak.

Tipikusan az a game, amit a magamfajta „komoly" ember egyetlen legyintéssel elintéznek, de némi tapasztalatból mondom, hogy talán ne mindig az előítéleteink alapján döntsünk, hiszen sok érdekes dologról maradhatunk le. (Remek példa erre, hogy a szerkesztőségben, bár megvan az összes új játék, hónapok óta mindenki a Delux Galagával nyomul. Tudjátok ez az a game, ahol a képernyő alján rohangálunk egy kis űrhajóval és a felül berontó idegeneket kell kiirtanunk. Volt olyan, hogy az éppen aktuális játékost nyolcan, tízen állták körül, igazán varázslatos hangulatot teremtve monumentálisnak éppen nem nevezhető szerkesztőségünkben. Del-nek üzenem, hogy ne adja fel.)

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN, TRALLALLA..

Most jut eszembe, hogy az autóverseny nem igazán helytálló kifejezés, hiszen kis túlzással a földön előforduló összes gépezettel kipróbálhatjuk az ügyességünket. Talán elcsépeltnek tűnhet az ügyeség szó, itt azonban tényleg nagy szükségünk lesz rá, ha nem akarunk folyton leesni az útról, nekiütközni a tereptárgyaknak, esetleg az időnként megjelenő game over feliratot bámulni órákig. A pályák a lehetőségekhez képest igen változatosak, rengeteg baromsággal, apró poénnal találkozhatunk a játék közben, ezeket egyébként érdemes a verseny után tanulmányozni.

A GÉPEZETEK

Nem szerénykedtek a programozók a választható versenyek és járművek kialakításánál.

Kezdetben egy „sima" ATV-vel indulunk (háromkerekű motor, én leginkább a beach-eken láttam ilyet), amennyiben kvalifikáljuk magunkat a következő versenyre, az elképzelhető legvadabb dolgokra is átnyergelhetünk. Nézzünk meg néhányat étvágygerjesztőnek:

Rally Cars: no comment.

Mini Micro: leginkább a legendás bogárra hasonlító autó.

Dragsters: ez már durvább kivitel, szinte lehetetlen pályán tartani, az életben ejtőernyővel szokták lefékezni.

Versenyezhetünk még terepjáróval, motorcsónakkal, helikopterrel, formula 3-as autókkal, olds mobil-okkal meg egy halom minden mással.

Összesen 16 karakter közül választhatunk, itt mindenki megtalálhatja a neki szimpatikusat, hiszen a punk-tól kezdve az üzletemberig, a lányokig mindent kiválaszthatunk. Különbség nem sok van köztük, ha valakit érdekel, megnézheti a statisztikákat a főmenüben.

Gyakorlatilag mindenféle versenyt játszhatunk a lehetőségeinktől és a barátaink számától függően, akár 16-an is megmérkőzhetünk. Kezdetben a challenge mód javasolt, később megpróbálhatjuk a fej-fej elleni küzdelmet, illetve indulhatunk a Super League-ában is. Mazochisták a Time Trial-ban az idő ellen is küzdhetnek.

A játékot csak dicsérni tudom (végre), hiszen remek szórakozást nyújthat fél óra joy tépés, pl. ha abba tudjuk hagyni a Command and Conquer-t egy kis időre. Még egy pozitívum a végére, ha netántán megunnánk a default pályákat, a CD-n található Construction Kit segítségével mi is kreálhatunk néhányat.

Szuma-szumárom (tegnap olvastam valahol) remek kis játék, feltétlen próbáld ki.

(Ez úton szeretnénk hálánkat leróni Kis G.-nek Győrből a Guru zászló táborban történő megmentéséért. Valamint neki és Milánnak köszönetet mondani a Gólyatáborban éjjel 3-kor a lányokkal szemben mutatott dicséretes viselkedésükért.)(Én is – aki csak pipázik.)

Csongor the Shoebaron

CODEMASTERS

+Remek játszhatóság, tökéletes scroll, beindulós zenék, végre nem kell negatívumot írnom

MS DOS 5.0
386
4 MB RAM
VGA
15 MB HD
SoundB. comp., GUS,

92%

SUPER STREET FIGHTER II TURBO™

Itt egy újabb Street Fighter! Sosem voltam valami nagy „Sztrítfájteres", de mivel más anyag nem lévén, megnéztem ezt is. Azt azért tudni kell, hogy nálam a verekedős játékok a Mortal II-vel kezdődnek, szóval nem fűztem túl sok reményt ahhoz, hogy megtetszen a SSF2T.

Én nem igazán értem, hogy mi a pláne ebben a programban – igaz az előző részeit csak távolról ismerem –, mert szerintem nagyon minimális a változás az előző részeihez képest. Na mindegy. Miután sikerült az alapbeállításban Turbo 3 fokozaton végigjátszanom rájöttem, hogy az átlagosnál jobb, de a jónál gyengébb programmal állok szemben. A grafika nem igazán tetszett, nehezen hozhatók elő az extrák, de jók a mozgások. Értem úgy, hogy pl. Fei Long a kung-fus tényleg kung-fuzik. A kick-boxos kick-boxol, a thai boxos thai boxol.. Szóval a mozgások el vannak találva, bár szerintem egy kissé darabosak, de aki egy kicsit is járatos a küzdősportok világában, az észreveszi, hogy eléggé élethű a program – jó, a szumós Honda nem éppen szumózik, és vannak benne enyhe túlzások, de az alapmozgások olyanok, mint amilyennek lenniük kell.

Sztori? Oh, nooo! Egy verekedős programnál mi lehet a sztori? Kb. 20 szereplő, és mind a 20 szereplővel vagy a családjával M. Bison főgonosz és banditái tettek valami rosszat. Kapd el, paszírozd a földbe, öld meg... Ennyi.

Nem is fecsérelek több időt a játékra, nézzük inkább a speciális mozdulatokat (az előlre jobbot jelent, a hátra balt):

FEI LONG

Kung-Fu mesterként sok filmben szerepelt, de végül is úgy döntött, hogy beszáll a bajnoki címért folytatott harcba. 168 font szikár izom. A bajnoki cím nagy esélyese.
Rekka Ken: L, L-E, E, Ü

Ugró Sárkány Rúgás: H, L, H-L, R
Dobás: Menjünk közel az ellenfélhez, E vagy H + Erős Ü
Szuper: L, L-E, E, L, L-E, E+Ü

DEE JAY

A zeneipar egykori nagy csillaga. Mozgását tánclépésekből alakította ki. Míg a barátai zenélnek, ő fantasztikus verekedést vág le.
Félelmetes Rúgás: H (2 másodpercig), E, R
Max Out: H (2 másodpercig), E, Ü
Hiper Ököl: L (2 másodpercig), F, 3 féle ütés akármilyen sorrendben
Szuper: H, E, H, E+R

CAMMY

Egy balesete miatt elvesztette az emlékezőképességét. Nem tudja hogy, de Angliában találta magát. Mivel semmire sem emlékszik a múltjából, titkos ügynökként dolgozik.
Ágyú Pörgés: L, L+E, E, R
Pörgő Csavar: L, L+H, E, Ü
Erő Rúgás: E, L, L+E, R
Szuper: H, E, H, E+R

T. HAWK

T. Hawk még mindig jól emlékszik arra, ahogy M. Bison és emberei elüldözték őt és családját a szülőföldjükről. Hawk Mexikóban különböző birkózási fogásokat és egyéb ügyességeket tanult meg, alig várja, hogy M. Bisonnal szembekerülhessen.
Villámcsapás: E, L, L+E, Ü
Mennydörgő Kalapács: E, L+E, L, H+L, H, H+F, Ü
A Hawk Ugrás: F+3 féle ütés akármilyen sorrendben.

RYU

Ryu-t és barátját Kent Ryu apja tanította a harcművészetekre. Miután eleget tanult apjától, a technikáját saját ízlése szerint alakította. Nagyon hasonlít Ken technikájára.
Hurrikán Rúgás: L, H+L, H, R
Vörös Tűzlabda: H, H+L, L, E+L, E, Ü
Sárkány Ü: E, L, E+L, Ü
Szuper: L, E+L, E, L, E+L, E+Ü

KEN

Kent apja Ryu apjához küldte tanulni. Miután úgy érezte eleget tanult, elindult a világba, hogy megfelelő ellenfélre találjon.
Sárkány Ü: E, L, E+L, Erős Ü
Tűzlabda: L, E+L, E, Ü
Hurrikán Rúgás: L, H+L, H, R

GUILE

A különleges egység extagja miután megölték a legjobb barátját, elhagyta a családját és elment megkeresni a barátja gyilkosát. Csak azt tudja róla, hogy valami Bisonnak hívják. Senki sem állhat az útjába.
Villanó Rúgás: L (2 másodpercig), F, R
Szonikus Bumm: H (2 másodpercig), E, Ü
Suplex: Közel kerülni az ellenfélhez és E vagy H+Ü
Szuper: H+L, E+L, H+L, E+L, E+F+R

DHALSIM

Az élete során a Jóga segítségével próbálta testét és szellemét egyesíteni. Mivel már közel áll célja eléréséhez, ki akarja próbálni a tudását, mielőtt a lét egy magasabb formáját választaná. Legnagyobb fegyvere a nyugalom. Ellenfeleit megpróbálja távol tartani és úgy legyőzni.
Jóga Tűz: L, E+L, E, Ü
Jóga Láng: H, H+L, L, E+L, E, Ü
Jóga Teleportálás: H, L, H+L, 3 féle ütés vagy rúgás tetszőleges sorrendben.
Szuper: H, H+L, L, E+L, E, H, H+L, L, E+L, E, Ü

E. HONDA

Edmond Hondát gyerekkora óta arra nevelték, hogy a legnagyobb szumózó bajnok legyen. Miután megnyerte a bajnoki címet, megtudta, hogy a világ a szumót nem fogadja el igazi sportnak. Hatalmas haragra gerjedve elindult, hogy

bebizonyítsa, hogy ő az igazi bajnok minden téren.
Száz Kezű Ütés: Sokszor megnyomni egymás után valamelyik ütés gombot
Szumó Fejelés: H (2 másodpercig). E, Ü
Szumó Ü: L (2 másodpercig), F, R
Szuper: H, E, H, E+Ü

CHUN-LI

Chun-Li titokban egy titkos szervezet nyomai után kutat, akik egykor az apja halálát okozták. Csatlakozott a bajnokságban szereplők sorához, mert úgy gondolja, hogy a bajnokság mögött a szervezet feje állhat. Komoly célok és a szilárd külső valójában egy kislány lelkét takarják.
Villám Rúgás: Sokszor megnyomni egymás után valamelyik rúgás gombot
Forgószél Rúgás: H (1 másodpercig), E, Rúgás
Kikkoken Tűzlabda: H (2 másodpercig), E. Ü
Szuper: H, E, H, E, Rúgás

BLANKA

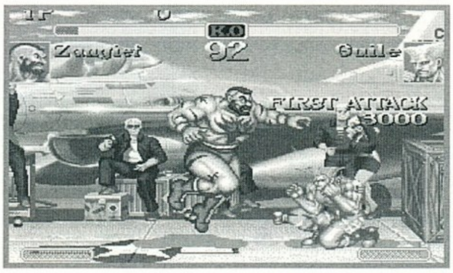
Valójában nem is tudja, de az igazi neve Jimmy. Gyerekkorában egyetlen túlélője volt annak a repülőgép-szerencsétlenségnek, ami Brazília őserdejében történt. Sokan ijesztőnek találják, hogy elektromos angolna rázta meg vagy farkasok nevelték... De az igazság sokkal sötétebb.
Gördülő Támadás: H (2 másodpercig), E, Ü
Elektromosság: Sokszor megnyomni egymás után valamelyik ütés gombot
Szaltós Támadás: L (2 másodpercig), F, R
Szuper: H, E, H, E, Ü

ZANGIEF

A jó humorral megáldott orosz birkózó elhagyta az orosz VB csapatot, mert nem talált megfelelő ellenfélre. Most olyan ellenfelet keres aki legalább egy kicsit megizzasztja. Félelmet nem ismer és inkább belesétál egy ütésbe, hogy elkaphassa támadóját.
Magas Lecsapás: Mozgás + a 3 féle ütés
Pörgő Satu: E, E+L, L, H+L, H, H+F, Ü
Alacsony Lecsapás: Mozgás + a 3 rúgás
Szuper: 2-szer körbeforgatni a joyt (vagy minden irány billentyűjét 2-szer megnyomni), Ü

BALROG

A korábbi nehézsúlyú boxbajnok el lett tiltva a boxtól, mert nem vette figyelembe a ring szabályait. Vad és agresszív. Most Las Vegas utcáin verekszik a megélhetésért. Filozófiája, hogy aki erősebbet üt, az nyer.
Roham Ü: H (2 másodpercig), E, Ü
Roham Felütés: H (2 másodpercig), E, Rúgás
Vállazás: L (2 másodpercig), Fel, Ü
Szuper: H, E, H, E, Ü



VEGA

A spanyol nemesi családból származó Vega sikeresen ötvözte a matadorként szerzett tudását a Ninjutsu-val. Emiatt a gyönyörű és halálos „balett tudása" miatt nevezték el Spanyol Ninjának. Arcát maszk védi a sérülésektől, mert úgy gondolja, mindig a szebb győz.
Erős Mancs: L (2 másodpercig), H+Fel vagy E+Fel, Ü
Mancs 'n' Roll: H (2 másodpercig), E, Ü
Dupla Hátraszaltó: 3 féle ütés tetszőleges sorrendben
Szuper: H+L, E+L, H+L, E+Fel, Rúgás

SAGAT

Ő volt az Utcai Verekedők Királya, míg Ryu meg nem verte. Vereségéről az a forradás is tanúskodik, ami a mellén található. Mindenét feláldozta, hogy bajnoki címét visszaszerezze és Ryu-t a kezei közé kaphassa. Halálos Muay Tai stílusa Ryu-t várja.
Tigris Felütés: E, L, E+L, Ü
Magas Tigris Golyó: L, E+L, E, Ü
Tigris Térd: L, E+L, E+Fel, Rúgás
Szuper: LE, E+L, E, L, E+L+Ü

M. BISON

Embert nem övezett ilyen titokzatosság, mint M. Bisont. Mióta egy nemzetközi banda feje lett, a világ a lábai előtt hever. A gonoszok mestere acélos kézzel uralkodik emberei és a világ felett. Mivel a piszkos munkát az emberei végzik, csak végveszély esetén használja pszionikus erejét.
Fej Zsugorító: L (2 másodpercig), Fel, Rúgás
Pszihó Morzsoló: H (2 másodpercig), E, Ü
Repülő Pszihó Ököl: L, Fel, Ü, Ü
Szuper: H, E, H, E+Rúgás

Hát ennyit a SSF2T harcosairól. Mivel a játékról nem igazán lehet többet írni, rögtön el is mondom (le is írom) a véleményemet.

A grafikája mai szemmel nézve gyenge (VGA-ban is lehet szép dolgokat művelni). Az emberek még csak-csak kinéznek valahogy - mondjuk Ryu és Ken lába úgy nézi ki, mintha hótaposó lenne rajtuk -, de a háttér egyszerűen gyerekes. A mozgás az mondjuk OK. Az, hogy egyes stílusok elég élethűek cool. Zene. Zene? Milyen zene? FM boa az egész. A doboz „Arcade minőségű zenei anyagot" ígér. Ez inkább árkád alatti minőség. Legalább valami digi-s „mod" lett volna, de nem. Effektek? Mondjuk. Játszhatóság? Joyról O.K., de billentyűről szinte lehetetlen előhozni a speciális mozdulatokat. Mi az ami nagyon zavar? Van egy 13 Mb-os játék, többnyire gyenge tulajdonságokkal. Nos ez a program 8 Mb alapmemória esetén egy kb. 10 Mb-os swapfile-t (egy olyan file, amit plusz memóriaként használ fel a vinyóról) csinál. Hé, ho-ho-ho-hóóó! Nehogy már egy ilyen gagyinak 16 Mb memóriára legyen szüksége! Hát álljon már meg a menet! Ezek után kíváncsi leszek, hogy mi kell majd a „fandám" féle gagyi feldolgozásához.

Hát ez van. Nem nagy durranás. Csak verekedős-őrülteknek.

Mr.T.

GAMETEK

+ Fei Long és Dee Jay

– Ken, Ryu, 486 kell neki (ehhez?), csúnya grafika, gagyi zene

MS DOS 5.0
486/25
4 MB RAM
VGA
20 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

78%

Itt van az ősz. Eme majdhogynem Nobel díjra érdemes kijelentésemet arra alapozom, hogy kezd eléggé hűvös lenni még a ragyogó napsütés ellenére is, a kisiskolások hatalmas táskákkal rodeóznak keresztül a főútvonalakon, valamint a PC-k hűtéséhez nem kell rettenetes teljesítményű ventillátorokkal szibériai klímát generálni a szobában. Mellesleg ezzel még nem is lenne baj, de lassan elkezdődik a levélhullás is, amitől komoly és meglehetősen bizarr kényszerképzeteim támadnak, még akkor is ha mindenki igyekszik megnyugtatni engem, hogy nem minden levélre nekem kell válaszolnom. Nagy szerencse. Bár nem lehet azt mondani még a legjobb indulattal sem, hogy az elmúlt időben különösen nagy rendszerességgel válaszolgattam volna akárkinek is, dehát mit lehet tenni, sajnos nagyon elfoglalt vagyok. Mielőtt hangos felröffenések közepette elkezdenétek nyomatni a dekárhogyeznemigaz kezdetű átlagszöveget, közlöm mindenkivel hogy úgysem érdekel, de egyébként véletlenül igaz. Nagy hirtelenjében csak azt a megoldást tudom javasolni válaszhiányban szenvedőknek, hogy szorgosan vizsgálgassák a fáról leeső leveleket hátha valamelyik nekik szól, esetleg írhatnak maguknak egy szívhezszóló válaszlevelet is, persze csak abban az esetben, ha a most kezdődő levrovban nem találnak gyógyírt problémáikra.

EGY KIS ÖRÖM

Kedves GURU-k!

Sokszor nem tudom, hogy melyik játékot lehet a saját gépemen is játszani, mert a játékleírásokban van amikor nincs egy szó se arról: most CD-n van vagy lemezen? Úgyhogy ha lehet, légyszíves erre is próbáljatok figyelni! Amúgy nagyon szeretem az újságot, csak néha tévedek el benne a melléklet miatt. Igazán lehetne az oldalszám másfajta ott.

(Szabados András, Budapest)

Az oldalszám szerintem nem lesz másmilyen mostanában, ezért előfordulhat még egy-két eltévedés. De azért, hogy legyen egy kis örömöd is, elárulom honnan lehet megtudni a programról azt a fontos infót, miszerint lemezes vagy CD-s kiadvány. A dolog ugyanis rendkívül egyszerű, mi több, fenomenális. A játékismertetők végén ugyanis van egy kis összefoglaló táblázat amiben le vannak írva a program negatív és pozitív jellemzői, meg miegyéb. Nos, ha ezt a táblázatot jól megvizsgálod, akkor a kiadó cég neve mellett (ez a legelső sor jó nagy betűkkel) van egy kis ábra, ami vagy egy lemezt vagy egy CD-t ábrázol, ami nem csak dekorációként értelmezendő, hanem fontos információhordozóként is. Vagyis: ha lemez van ott, akkor a játék lemezen jelenik meg, ha CD, akkor CD-n. Ugye milyen nagyszerű?

MELLÉKLETRŐL EZ-AZ

Kedves szerkesztő urak!

Megérkeztek az általatok küldött 95/8-9-es szám lemezmellékletei, melynek nagyon örülök, ugyanis a nyáron semmilyen újdonság nem került a kezembe, pénzt meg nem óhajtottam rááldozni (csak erre). Most jut csak eszembe, hogy a mellékleteket a haverom címére rendeltem és a levelet én írom, ugyanis én nem rendelkezem afféle PC-s csecsebecsével. Elég érdekes, mi? (Nagyon. De minket nem lehet ám ilyen könnyen összezavarni. Brazil) *Mégis én veszem a GURU-t (már nem), PC GURU-t, CD GURU-t. A haveromnál tudtam megnézni a két mellékletet is. Sajnos a No1 melléklet mégsem az igazi, ugyanis az első mellékleten a Fruitblank nevű arj-s file nem óhajt kitömődni. Azaz némi hibával rendelkezik. Sajnos az összes lehetőséget kipróbáltuk, még a legképtelenebbeket is. Szakavatott emberek sem voltak képesek működésbe hozni a Fruitblankot. Ettől eltekintve a mellékletek piszok jók, még akkor is ha egy kicsit primitív játékok is szerepelnek rajta.* (Hát mi tagadás előfordul, de a shareware játékoktól mégse várj minden esetben világszínvonalat. Brazil) *Imádok nosztalgiázni. Nem tudom most mi lesz!*

Elképzelhetőnek tartom, hogy jó pár ilyesféle levelet kaptok. Bár ezt nem kívánom senkinek. Jó lenne ha lefirkantanátok pár sorba a választ vagy esetleg elkülditek a filet. Ha a lapban válaszoltok jó lenne minél előbb, pl. a 95/10-esbe (Azért remélem egy kis késés belefér. Brazil)*. Úgy látszik, hogy érdemesebb előfizetni a lapra. Ezért aztán el is küldtem az igénylésemet az ügyben. Még azt szeretném tudni, hogy nem lehetne-e a csekkeket kapásból feladni, minthogy heteket várjak a levélfordultára?*

Most jut szembe, hogy ezt a Brazil fedőnevű egyén fogja olvasgatni (vagy nem?). Hát kedves atyafi. Döntsetek belátásotok szerint, de ne vágjatok haza valami ripsz-ropsz megoldásfélével. (...)

(Hegedűs Attila, Mosonmagyaróvár)

Látom már nem éltünk hiába. Egészen sok emberke ír vissza, hogy de jó ez meg az és különben is meg izé. Néhányan persze problémákat is felvetnek, de ez nekünk nem okoz gondot, hanem egykettőre megoldjuk. Itt van mindjárt a te gondod, ami véleményem szerint egyedi. Bevallom őszintén, az említett lemezeket pont nem láttam, de elég nehezen tudom elképzelni, hogy eleve hibásan kerültek volna ki az alkotó kezei közül. Szerintem arról van szó, hogy a te esetedben valami kis porszem csúszott be a gépezetbe, mint mondjuk rossz a lemez vagy akármi. Előfordul. Ha valakinek ilyen gondja támad, akkor szépen küldje vissza nekünk a lemezt néhány sor kíséretében, és szépen küldünk egy újat. Ennyire egyszerű ez. Mint ahogy arra is bárki meglehetősen egyszerűen rádöbbenhet, tényleg valóban megéri előfizetni, mert akkor például a melléklet is ingyen van. És ha már itt tartunk akkor elmondom, hogy természetesen az előfizetést is lehet egyszerűen csinálni, mindössze be kell fizetni a pénzt a GURU címére, a csekk fénymásolatát elküldeni és meg kell írni, hogy mire és mettől akartok előfizetni. Ennyi.

Remélem ezt nem tartod egy ripsz-ropsz válasznak, hiszen annyi mindent elárultam és egyszerűvé tettem nektek, hogy az már nem semmi. Sőt már majdnem valami.

... (GYK: 6 PONT)

Hello Brazil!

A GURU van velem! A GURU és a PC GURU a legjobb újság Magyarországon! Tetszik a GURU legújabb értékelése (az órás). Szerintem össze kéne szerkeszteni a PC GURU-éval. (A rajzot kihagytam, az ötlet jó, de juszt is marad ahogy volt. Brazil) Mivel én PC-s vagyok, sajnálom a GURU Amigásodását, de egy kicsit örülök is neki. Örülök a lemezmellékletnek, de nem sokat tudok kezdeni vele (de azért köszi).

Öööö, izé. Ha jól tévedek, akkor te GURU előfizető vagy, és így aztán a GURU mellé járó Amigás lemezt kaptad PC-s létedre. Erre két megoldás van:

1. előfizetsz a PC GURU-ra is és akkor azt is kapod vagy
2. visszaküldöd a lemezt és kéred helyette a PC verziót.

Azért (is) mellékeltem ezt az ajándékot, hogy meghháláljam a kapott lemezt. (Egy kisdobos emléklapról van szó itt. Lásd később. Brazil) *Én nem vagyok fanatikus Amiga ellenes, ezért örülök, hogy az Amigások sem maradnak újság nélkül. Ha már a GURU-nál tartunk, utánvéttel megrendelem a 93/3-as GURU-t. És ha már a megrendelésnél tartunk, megrendelem a PC GURU-s lemezmelléklet*

1. részét (szintén utánvéttel).

Blamm. Nem tudom miért jó az nektek, hogy a lemezmellékletet postai utánvéttel rendelitek, hiszen így 280 forintba fog kerülni a postaköltség miatt. Sokkal jobb lenne ha postán feladnátok a pénzt (150 Ft) és egy levélben elkülditek a csekket (pontosabban inkább a fénymásolatot) és megírjátok, hogy melyik lemez kell. Ez utóbbi módszer esetén csak 150 forintba kerül a melléklet. De persze mindenki arra költi a pénzét amire akarja. Csak gondoltam szólok.

Már csak néhány kérdés van hátra, úgyhogy reszkess!

1. Mi a kedvenc filmed?

2. Tetszik az ajándék? (Egy kalap jégkrémem ráment, csak így tudtam megszerezni, úgyhogy légy szíves tedd be a levelemet a levrovba).

3. Lehet kapni nálatok a Day of the Tentaclét?

4. Mi volt a jeled az óvodában (cs.v.v.).

5. Most jut eszembe, hogy olyan nincs. Viszont várhatod újabb levelemet, mert elküldöm a testvérem és a barátja első shareware programját, ami nem lesz a hónap sw játéka, de első próbálkozásra nem is rossz. Vége!

(Lukács Richárd, Székesfehérvár)

Gyorsan válaszolok a kérdésekre mert kell még a hely a kisdobos hat pontnak is. Szóval.

1. Ha én ráérnék filmeket nézni...
2. Tetszik hát. (Ha még nem mondtam volna: egy kisdobos emléklapról van szó). Mindjárt idézek is belőle.
3. Azt hiszem most épp nincs, de szerintem kerítenek neked a fiúk ha kell.
4. Mittudomén. Vödör.

Na kérem ennyi lenne erre a levélre a válasz, sőt a levrovot is be kell fejeznem heveny helyhiány következtében. Azért befejezésként leírom a hat pontot, hátha valaki elfelejtette már őket. A jövő havi őrsi gyűlésre tessék szépen megtanulni mindet. Na pá.

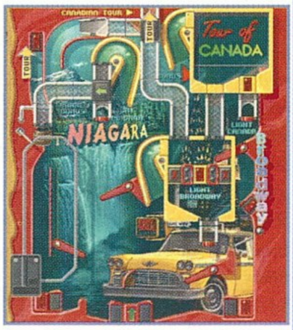
Brazil

1. A kisdobos hűséges gyermeke a magyar hazának.
2. A kisdobos szereti és tiszteli szüleit, nevelőit, pajtásait.
3. A kisdobos szorgalmasan tanul és dolgozik, segíti társait.
4. A kisdobos igazat mond és igazságosan cselekszik.
5. A kisdobos edzi testét és óvja egészségét.
6. A kisdobos úgy él, hogy méltó legyen az úttörők vörös nyakkendőjére.

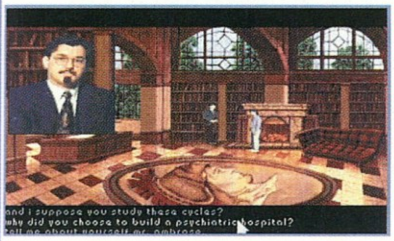
21st Century Entertainment

Túl sok újdonságot nem tudok felsorolni a 21st háza tájáról, hiszen szinte az összes jelenleg futó fejlesztésükről beszámoltunk már az előző ECTS riportban. Az igazi nagy csemege, a **Pinball Illusions** a kiállításra jelent meg, és szerintem maximálisan beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Akárcsak a Pinball Fantasies, ez is a Digital Illusions fejlesztőcsapat munkája volt, és szerencsére ennek megfelelő a program minősége is. A négy választható asztal mindegyikéhez CD soundtrack készült, úgyhogy a hatás tökéletes.

Másik nagy várományosuk a **Pinball World** lesz, mely azért kicsit eltér a megszokottnak számító flipperektől. Manapság már nehéz ebben a műfajban újat alkotni, bár kétség kívül elég sok cég próbálkozik a spanyolviasz feltalálásával. Néhányan a térhatás megteremtésében látják a jövőt (minden bizonnyal nekik lesz igazuk), a 21st azonban megmarad a hagyományos megoldások alkalmazása mellett, csak éppen ebben a programban a pályák felépítésén változtatott gyökeresen. A nagy ötlet az asztalok vízszintes irányú scrollozódásában keresendő, ami persze nem jelenti azt, hogy a fizika törvényeit meghazudtolva a golyó jobbról esik balra. Egyszerűen arról van szó, hogy egy 5x5 egymás mellé elhelyezett asztalból álló óriási pályán kergethetjük a golyót (vagy golyókat), mely aztán mind a négy irányba szabadon mozoghat. Az egyes pályák a Föld érdekesebb területeit hivatottak szimbolizálni, így lesz például piramis és Északi-sark. • *Megjelenik: '95 november.*

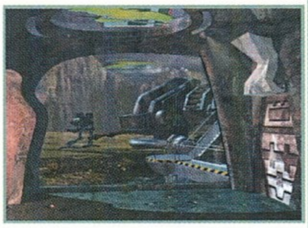


A **Synnergist** a 21st Century első kalandjátéka lesz, ráadásul egyből „multimédia" kalandjátékról van szó. A több mint 60 helyszín mindegyike kézzel rajzolt, a 70 programban szereplő hivatásos színészt ellenben könyörtelenül bedigitalizálták. A történet 2010-ben a káosz és korrupció sújtotta New Arhus-ban játszódik, ahol hősünk – Tim Machin, foglalkozására nézve riporter – egy barátja halálának kapcsán kezd magánnyomozásba. A helyi maffia persze nem értékeli túlzottan a kérdéseit, úgyhogy Tim elég hamar igen komoly kalamajkákba keveredik. Mindezek tetejébe még misztikus álmok is gyötrik, így nem árt minél hamarabb megoldást találni a

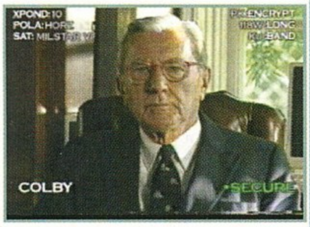


Activision

Úgy tűnik, a **MechWarrior2**-vel az Activision megütötte a főnyereményt, legalábbis erre utalnak a különböző eladási eredmények szerte Európában. Alig két napja volt csak a boltokban a program, és máris a harmadik helyre kúszott föl a Gallup CD-Rom listáján, ami azért mindenképpen magáért beszél. Valóban remek játékkal van dolgunk, az egyetlen negatívum, hogy egy picit kevés küldetés került a CD-re. Szerencsére decemberre a cég kihozza az első küldetéslemezt új bolygókkal és robotokkal, novembertől pedig már hálózaton keresztül is játszhatunk. Ennyit a Mech-őrületről, és most nézzük az egyéb érdekességeket.



Az ECTS-en mutatkozott be először az **Espionage: The Great Game**, melyben a játékos egy kezdő CIA ügynököt alakít. A program William Colby (a CIA néhai igazgatója) és Oleg Kalugin (a KGB néhai igazgatója) közreműködésével készült, így valószínűleg a lehető legtelejesebb képet fogjuk kapni a hidegháborús évekről. A játékban mindent megtehetünk, amit egy kém akkoriban megtehetett, így egy kicsit James Bond-nak érezhetjük majd magunkat a legkülönfélébb feladatok teljesítése közben. Alapvetően „multimédia kalandjátékról" van szó, azaz bőven lesz benne mozizás is, de szerencsére nem ezen van a hangsúly! • *Megjelenik: '95 november, Win95*



Szintén „multimédia kalandnak" készül az **Elk Moon Murder** is, egy sorozat első tagjaként. Észak-Amerika egyik sivatagában lévő kisvárosban gyilkosság történt, amit az éppen a oda helyezett kezdő nyomozónak (vagyis nekünk) kell kigobozni. Bizonyítékgyűjtögetés, kihallgatások, megfigyelések, movie, movie, movie, mindezt X mennyiségű idő alatt. • *Megjelenik: '95 december, Win95.*

Earthworm Jim-et nem kell senkinek bemutatni, hiszen minden bizonnyal ő a világ legnépszerűbb kukaca. Miután egy elpusztíthatatlan kibernetikus kezeslábas éppen rá pottyan az égből, Jim számára megvilágosodott az élet értelme, valamint az, hogy hogyan is kéne bebújni. A ruhát viselve iszonyatos képességekre tett szert, melyeket saját maga megvédelmezése mellett arra próbál felhasználni, hogy megmentse Hogyishívják hercegnőt a gonoszok kezei közül! Igazi belevaló legény ez a Jim, kár, hogy a kibernetikus ruha ellenére is kénytelen Windows '95 alatt tevékenykedni. A konzolokon mindenütt hatalmas sikereket elért mászkálós játék valószínűleg PC-n is hozná a formáját, csak hát. • *Megjelenik: '95 november, Win95.*

A távoli jövőbe tekintve érdemes még megemlíteni a **Nemesis-t** is, a Zork történetek folytatását. Itt is lesz minden a híres színészektől elkezdve az elképesztő mozijelenetekig minden, de bővebbet valószínűleg csak a következő ECTS után fogunk tudni mondani. • *Megjelenik: '96 tavasz/nyár, Win95*

Blizzard

Itt a **Warcraft 2**! Az orkok visszatértek, újra áll a bál! Az előző részhez képest történt néhány lényeges változtatás, így például már hajókról és a levegőből is támadhatjuk a szerencsétlen embereket (ööö, bocsánat... orkokat). Nem csak fát és aranyat kell majd gyűjtögetnünk, hanem olajat és érceket is. Minden emberünk (orkunk) fejlődik, tapasztalatpontokat kap és alkalomadtán szintet lép(!). A gép velünk együtt kezdi el építeni a kolóniáját, nem pedig egy előre megalkotott városban várja, hogy harcosaink megtámadják. A program grafikája SVGA-ra módosult, a küldetések között pedig szenzációs animációkban gyönyörködhetünk. • *Megjelenik: '95 ősz*

Core Design

A **Shellshock** mindenütt mint „tankszimulátor" volt meghirdetve, a jövőben játszódó akcióorientált programban azonban elsősorban a lövöldözésen lesz a hangsúly, így ez a meghatározás egy kicsit pontatlannak tűnt számomra. A Doom-szerű grafikával és mozgással rendelkező játékban 25 küldetést kell majd teljesítenünk, melyek egy elég jól felépített kerettörténetbe lettek beleágyazva. A bevetések és az utánuk következő animációk alatt egy iszonyú rap soundtrack fog szólni a „Bar-None" nevű együttes (vagy énekes???) jóvoltából, ezzel is fokozva az amúgy sem mindennapi hatást.
• *Megjelenik: '95 október.*

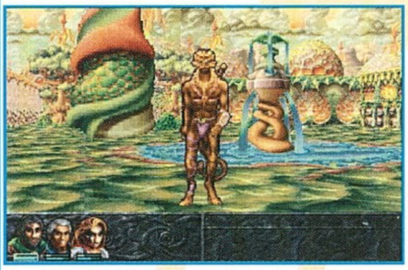
A **Firestone** elnevezés magában még nem túl sokatmondó, ha azonban hozzáteszem azt is, hogy Thunderhawk 2, akkor néhányan már biztosan a fejükhöz kapnak majd. Igen, itt a néhai nagysikerű helikopter szim. folytatása, mely minden bizonnyal megint iszonyú mennyiségű lövöldözésből fog állni. Történetről és körítésről egyelőre semmi hír, de valószínűleg elég sokat elárul a játék komplexitásáról az a tény, hogy az elsődleges felhasználókörnek a Mega Drive tulajdonosokat jelölték meg... • *Megjelenik: '95 november.*

A **Tomb Raider** végre néhány eredeti ötletet is felvonultat, a főhősnő – Lara Cruz – személyén keresztül ugyanis teljesen szabadon kóborolhatunk egy ókori piramis belsejében. Az egész játék leginkább az Alone in the Dark, az Extatica, a Total Eclipse és a Flashback(!) keveréknek tűnt, csak persze sokkal pergőbb kiadásban, mivel a központi figura szinte mindenféle tornamutatvány elvégzésére képes (tud csúszni, mászni, ugrani, futni stb.). A feladatunk persze sokkal összetettebb lesz annál, mintsem szimplán végigrohanni a labirintuson, hiszen a jó pár rejtvény megoldása mellett nem szabad elfeledkeznünk a rengeteg kísértetről és múmiáról sem, akik tudvalevőleg a piramisok ősi lakói! Külön érdemes kiemelni a speciális kamerát, melynek segítségével a legvadabb szögekből kísérhetjük nyomon ügyködésünket. • *Megjelenik: '96 tavasz.*

Blue Byte

A Blue Byte eddigi legnagyobb sikerét minden kétséget kizáróan a Settlers-szel érte el, a második legnagyobbat pedig valószínűleg a hamarosan megjelenő **Settlers 2**-vel fogja learatni. Az is lehet persze, hogy előbb-utóbb megfordul a sorrend és az eredeti Settlers kerül a második helyre, legalábbis abból amit láttunk, ez is könnyen elképzelhető. Az új verzióban különböző világok különböző kultúráin próbálhatjuk ki vezetői képességeinket, mindezt akár 1024x768-as felbontásban is. • *Megjelenik: '96 tavasz*

Az **Albion** egy egészen egyedi szerepjáték, legalábbis abból a szempontból mindenképpen, hogy három teljesen különböző megjelenítési módot használ. Helyenként úgy mozoghatunk benne akárcsak a Doom-ban, helyenként azonban csak madártávlatból követhetjük csapatunkat. A program nagyon intelligens módon mindig a helyzetnek legmegfelelőbb nézőpontra kapcsol át, azaz egy sivatagban például valóban nem túl célszerű doom-perspektívában közlekedni. A történetet tekintve egy adag fantasztikum is keveredett az egészbe (űrhajók meg ilyesmi), de ennek ellenére igazából mindenütt a mágia és a kézifegyverek dominálnak. Az Albion határozottan igényes játéknak nézett ki, talán elsőre egy picit furcsa lesz a többi hétköznapi RPG-hez viszonyítva, de ez nem hiszem, hogy bárkinek is különösebb gondot jelenthetne.• *Megjelenik: '95 november.*



A sokat emlegetett **Battle Isle 3** is megérkezik hamarosan immáron full Windows '95 támogatással (tűzijáték, fanfárok...). A történet 20 évvel a Titan's Legacy után kezdődik, így tulajdonképpen a sztori ott folytatódik, ahol az előző részben végetért. 20 küldetésen kell keresztülverekednünk magunkat ha győzni akarunk, és ehhez egészen pontosan 64 különböző egység áll majd rendelkezésünkre. A csatákat és a játékba adoptált több mint egy órányi movie-t ezúttal már teljes képernyőn élvezhetjük 640x480-as felbontásban, ráadásul meglepően jó minőségben. Az egész program igazi mesterműnek nézett ki, lehet, hogy ez lesz az első igazán minőségi Windows-os játék...? • *Megjelenik: '95 október, Windows, Win95.*

A **Chewy-Escape from F5** a bemutatott SVGA animációk alapján valószínűleg 1995 egyik legpoénosabb kalandjátéka lesz. Chewy, a 4 láb magas földönkívüli (kicsi és rózsaszín) éppen elveszett barátja, Clint hadnagy keresésére indult, mikor is a gonosz Borkok (zöldek és teli van a szájuk fogakkal) lekapcsolták, és az F5 elnevezésű mesterséges planétára szállították... • *Megjelenik: '95 november.*

Az igazi meglepetést számomra az előbb felsorolt remekművek ellenére is az **Archimedean Dynasty** szolgáltatta, melynek akár a „Privateer a víz alatt" címet is adhatnánk. A kerettörténet szerint a világ „sikeresen" átesett a harmadik világháborún, és mivel a felszín lakhatatlanná vált, az emberiség (legalábbis ami megmaradt belőle) leköltözött a tengerek mélyére. Mire mi bekapcsolódunk a játékba, természetesen már újra rendes körülmények között zajlik az élet, és mint tengeralattjáró tulajdonosok megpróbálkozhatunk kolóniák közti békés kereskedelemmel, kalózkodással, veszélyes küldetések teljesítésével, vagy akár mindhárommal egyszerre. A játékban persze lesz egy elég összetett storyline is, így kalandelemekre és mozirészekre is számíthatunk. Ami azonban igazán ledöbbentett, az a szimulátorrész sebessége volt. A tesztgép egy 66mhz-es 486-os volt, a texture mapped tengerfenék azonban olyan iszonyatosan gyorsan száguldott a hajó alatt SVGA-ban, mint a Terminal Velocity egy Pentiumon sima VGA-ban... Igaz, a jelenlegi verzióban még egyetlen ellnség sem volt (az majd biztosan lassítani fogja az egészet), de ilyen sima SVGA mozgást én eddig még Pentiumon se láttam. A kezdetek tehát mindenképpen bíztatóak! • *Megjelenik: '96 tavasz.*

Digital Integration

Az **Ocean Trader**-ben feladatunk egy hatalmas (kezdetben persze nem is olyan hatalmas) hajózási vállalat menedzselése az alapoktól egészen a totális csődig, jobb esetben világbirodalmunk kiépüléséig. A napjainkban játszódó stratégiai programban természetesen megpróbálkozhatunk tisztességtelen nyereségek bezsebelésével is, azaz szabad a csempészi pálya. A világ rengeteg pontján vannak érvényben különböző embargók, így a behajózható 100 kikötőben lehetőségeink szinte korlátlanok. A dolognak persze vannak negatív oldalai is, hiszen ekkor a UN őrnaszádjai, valamint a konkurens cégek mind-mind ránk fognak vadászni. 9 különböző hajótípusból építhetjük ki flottánkat, és a tényleges kereskedelem mellett az értéktőzsdével is megpróbálkozhatunk. • *Megjelenik: '95 október.*

Két másik project is készülőben van, ezek azonban egyelőre még olyannyira korai stádiumban vannak, hogy a címükön és a kategóriájukon kívül mást nem lehet róluk tudni. Mindkét program a Software 2000 fejlesztőgárdájának munkája lesz, akárcsak az előbb bemutatott Ocean Trader. A **Talisman** interactive kalandjátéknak van kikiálltva realtime 3D animációkkal. A történet fantasy környezetben játszódik, de igazából annak sem zárom ki teljesen a lehetőségét, hogy a kalandelemek mellett egy adag RPG résznek is marad hely a végső verzióban. A **Space Marines** ezzel szemben űrszimuláció és űrstratégia is egyben. Idegen betolakodókkal és elszabadult harci robotokkal kell majd felvennünk a harcot a Föld és az emberi faj megmentésének érdekében.

• *Mindkét program valamikor '96 első negyedévében várható.*

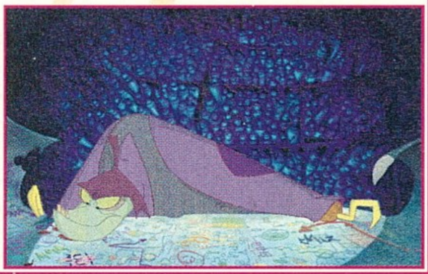
Empire

A hányattatott sorsú Navy Strike az előző ECTS-en még a Microprose sorait erősítette, mostanra azonban meglepő módon visszakerült a project eredeti tulajdonosához, azaz az Empire-hez. Ez valószínűleg a Rowan Software képviselőivel kötött 5 évre szóló exclusív együttműködési szerződés egyik sarkalatos pontja lehetett, melyben a cég évente 2 repülőgépszimulátor elkészítését vállalja kizárólag az Empire zászlaja alatt. A **Navy Strike**-ban egyébként egy békefenntartó/csapásmérő egység parancsnokaként vehetünk részt néhány világméretű agresszió megfékezésében, felhasználva a jelenleg rendelkezésre álló legmodernebb technikákat. Repülhetünk F22-vel, FA18-cal vagy akár az új AX típusú, kifejezetten radarok elkerülésére tervezett géppel is. A Rowan játékaitól megszokott módon választhatunk SVGA üzemmódot, de aki úgy gondolja, az maradhat a jól bevált VGA-nál is.• *Megjelenik: '95 október.*

A **Red Ghost** tulajdonképpen egy igen komoly katonai erőforrásokkal rendelkező szupertitkos maffiának a fedőneve, mely a szervezett bűnözésen keresztül kíván anyagi javakra és minél nagyobb hatalomra szert tenni. Ebből a remek definícióból szinte azonnal következik, hogy feladatunk az említett klán totális eliminálása lesz, amihez minden létező segítséget az érintett kormányoktól fogunk megkapni. A programban keverednek a stratégiai és az akció elemek, pontosabban fogalmazva bármikor átvehetjük majd a közvetlen irányítást bármelyik egységünk felett. A grafika lehetne egy picit szebb (eltekintve persze a fantasztikus animációktól), de globálisan valószínűleg nagyon jó lesz a játék. • *Megjelenik: '95 október.*

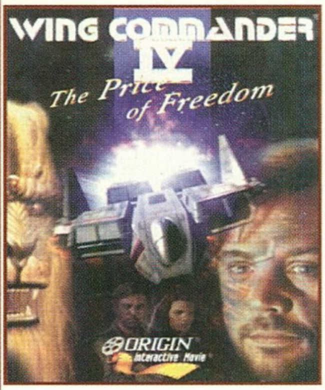
Az Empire sem akar kimaradni az általános Pinball-lázból, így hamarosan ők is kiadnak egy általuk „legjobb"-nak titulált csodaflippert. Néhány cég „szuperprodukciójával" ellentétben ez a játék határozottan kellemesen nézett ki, a golyó(k) mozgása is elég meggyőzően hatott. A **Pro-Pinball** érdekes perspektívát használ, azaz mindent a játékos szemszögéből látunk (tehát úgy, mintha ott állnánk a flipperrel szemben), az asztalok viszont nem scrollozódnak. A grafika gyönyörű (SVGA), csak hát azt nem tudom, hogy egy 14 inches monitoron mi fog látszani az egészből (nekünk ugyanis egy hatalmas Sony TV-n volt szerencsénk kipróbálni...). • *Megjelenik: '95 november.*

A **Cyber Judas** című kalandjátékban Bill Clinton szerepébe élhetjük bele magunkat, és valószínűleg hamar rá fogunk döbbenni, hogy nem is olyan nagy poén az Egyesült Államok (vagy bármilyen más ország) elnökének lenni. Valahogy mindig felmerül valami olyan probléma, aminek nem is létezik igazán jó megoldása, és ilyenkor döntenünk kell, hogy melyik rossz a kevésbé rossz. Ráadásul még saját tanácsadótestületünkben sem bízhatunk meg teljesen, hiszen valaki a közvetlen közelünkben a vesztünket akarja. Nem könnyű egy elnök élete... • *Megjelenik: '95 november.*



A néhai Dragon's Lair-hez vagy Space Ace-hez lesz hasonló a Readysoft legújabb játéka, a **BrainDead 13**. Aki nem ismerné az előbb említett példaprogramokat, annak annyit érdemes tudni a stílusról, hogy egy ilyen játék leginkább egy rajzfilmhez hasonlít, ahol a központi figura helyes mozgását mindig egy megfelelő gombkombináció lenyomásával lehetett előidézni. Amennyiben nem találtuk meg ezt a mozdulatsort, úgy hősünk többnyire igen látványosan elhalálozott. A gond ezekkel a játékokkal a túlzott linearitás volt, ez azonban a BrainDead 13-ban már nem lesz probléma. Különböző utakon lehet majd eljutni a sikerhez, a grafika és az animációk pedig ezúttal is tökéletesek. Újításként bevezették a mozi üzemmódot, így amit egyszer már megcsináltunk, azt ezután bármikor visszanézhetjük. A játék végére lesz egy kész rajzfilmünk. • *Megjelenik: '95 december.*

Electronic Arts

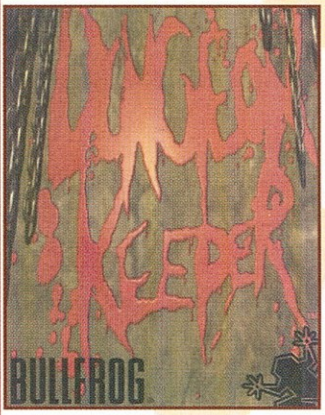


A Wing Commander 3 hatalmas sikerét látva nem volt kétséges, hogy előbb-utóbb el kell készülnie a folytatásnak is, arra azonban valószínűleg senki sem gondolt, hogy mindez még 1995-ben bekövetkezhet. Nos, bármily meglepő is, a tervek szerint a **Wing Commander 4** karácsonyra (akárcsak tavaly) már mindenütt a boltokban lesz. A főbb szerepekben ugyanazokat a színészeket láthatjuk viszont (Mark Hamil, Malcolm McDowell stb.), de persze jócskán lesznek új arcok is. Chris Roberts-nek sikerült a költségvetési tervet 9 millió dollárra feltornázni, ami minden bizonnyal még profibb mozijeleneteket fog eredményezni. Az új epizódnál a jól bevált „blue-box" technika mellett ahol csak lehetett eredeti díszletekkel dolgoztak, és a hírek szerint egy hangyányit az akciórészek sebességén is sikerült gyorsítaniuk. • *Megjelenik: '95 december.*

Valószínűleg hasonló sikerre számíthat az Origin másik többmilliós projectje, a **The Darkening** is. Ez is stúdióban, hivatásos színészekkel készül, stílusát tekintve azonban science fiction kalandjáték lesz. A történet szerint hősünket egy gyanús körülmények között szerencsétlenül járt űrhajó roncsai közül bányásszák ki hibernált állapotban, és ahogy az ilyenkor lenni szokott, a kiolvasztás után fogalma sem volt róla, hogy tulajdonképpen ki is ő és mit keresett a hibernátorban. A feladatunk persze sokkal összetettebb saját identitásunk kiderítésénél, bár már magában ez az apróság is igen komoly nehézségekbe fog ütközni. Ezúttal is nagy neveket alkalmaztak az egyes szerepekre, csak a példa kedvéért: Jurgen Prochnow (Das Boot) és Christopher Walken (Pulp Fiction)... • *Megjelenik: '96 február.*

A **Crusader: No Remorse** – ellenben az előbb bemutatott két mársik Origin csodával – egy kalandelemekkel és videóbejátszásokkal megtűzdelt akciójáték lesz SVGA-ban. A 3D izometrikus ábrázolásmódot használó program félelmetes grafikával rendelkezik, így szerintem azoknak is érdemes megpróbálkozni vele, kik egyébként kevésbé kedvelik ezt a stílust. Az enyhén utópisztikus környezetben játszódó programban elsősorban a lövöldözésen van a hangsúly, de azért – egyéb Origin játékokhoz hasonlóan – itt is kell majd az agyunkat használni. Külön érdekesség, hogy ebben a játékban mindent szét lehet lőni ami csak a képernyőre került, azaz a söröskorsótól kezdve a széklábig mindenbe „beleköthetünk". Mindezek tetejébe azért itt is megnézhetünk egy kb. másfél órás filmet, ami – gondolom már mondanom sem kell – szintén profi stúdióban készült, profi színészek közreműködésével... • *Megjelenik: '95 október.*

Az EA másik nagyágyúja, a Bullfrog feltehetőleg elsőként a **Magic Carpet 2**-vel fog elkészülni. A legszembetűnőbb változás az első részhez képest mindenképpen az éjszakai és a föld alatti küldetések megteremtésében rejlik, de érdemes megemlíteni a többjátékos üzemmódot is. Az irányítás ha lehet még kényelmesebb, és talán a program futási sebességén is javítottak egy keveset (SVGA-ban mindenképpen). A 25 új küldetésben (no meg a rengeteg apró részfeladatban) Vissuluth-ot és 7 nagyon gonosz szolgáját kell legyőznünk. 20 új fajta szörnnyel találkozhatunk, de szerencsére a mi fegyvertárunk is kibővült egy rakás eddig ismeretlen varázslattal. • *Megjelenik: '95 október.*



A **Dungeon Keeper** egyike lesz a mostanában várható legeredetibb ötleteknek, hiszen az RPG fanok ezzel a játékkal megtapasztalhatják, hogy milyen is lehet főgonosznak lenni egy dungeon mélyén. A feladat „egyszerű": saját tervezésű dungeon-ünkkel meg kell akadályozni, hogy a folyamatosan érkező lelkes kalandozók eljutva hozzánk lemészárolhassanak. Minden fellelhető eszköz a rendelkezésünkre áll, így kirakhatunk csapdákat, goblinokat és pókokat, vagy megszervezhetünk egy jó kis ambush-t egy ogrecsapattal. Amennyiben kedvünk tartaja, akár doom-perspektívából is szemlélhetjük a dolgokat, sőt, a monstereink bőrébe is belebújhatunk. Arra azonban vigyázni kell, hogy ha egy folyosóban otthagyunk egy kis pókot és két goblint, akkor idővel csak egy nagy pók marad a társaságból... • *Megjelenik: '95 ősz.*

A Theme Park ötletét felhasználva készül a Theme Hospital, melyben értelemszerűen egy kórház mindennapjait kell egyengetnünk. A cél minél nagyobb kórházkomplexum kialakítása, üzemeltetése és karbantartása. A járványok mellett rengeteg speciális szituációval is meg kell majd küzdenünk, hiszen mihelyst elég nagy lesz a klinikánk, akár a baleseti ügyeletet is ránk sózhatják... • *Megjelenik: '95 ősz.*

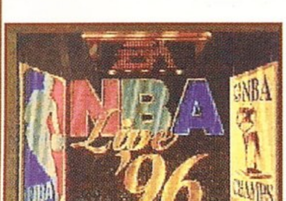
A Flashback folytatásaként kerül a boltokba a hosszú hónapok óta fennhangon beharangozott **Fade to Black**. Ezt a játékot nagyon nehezen lehetne kategorizálni, mivel ilyen jellegű program eddig még nem volt a piacon (ezután majd nyilván lesz...). Stílusát tekintve akció és kaland keveréke, nagyjából egyforma mértékben elosztva. A grafika szimplán vektorokra – meg egy kevés garoud-shading-re – épül, de olyan minőségben, hogy igencsak tátva maradt a szánk, mikor megláttuk. Hősünket hátulról látjuk és amikor mozgunk, valójában a háttér mozdul. A központi figura rengeteg mozdulatsor elvégzésére képes, mindig az adott szituációnak megfelelően. A játék sebessége megfelelő volt, bár SVGA-ban bizony el fog kelni egy Pentium.
• *Megjelenik: '95 október.*

A Car and Driver a maga idejében nem aratott osztatlan sikert, talán azért, mert tényleg ritka gyenge program volt! A folytatásként megjelölt **Need for Speed** már első ránézésre is jóval nagyobb sikerre számíthat, bár nem ez volt az őszi ECTS legfantasztikusabb autóversenye. A fejlesztők elsősorban a szimulációra helyezték a hangsúlyt, így semmiképpen sem érdemes egy Daytoná-ra számítani, inkább csak egy amolyan feltuningolt Test Drive-ra. A „csak" ezúttal mindenképpen idézőjelben értendő, hiszen PC-n valóban a Test Drive volt az utolsó ehhez hasonló autós program. A tökéletes átéléshez hozzátartozik persze a rendőrautó is, a kézifék használatával pedig iszonyú élethű piruetteket lehet produkálni. A CD-n rengeteg technikai adat és filmbejátszás is helyet kapott, így ez a program igazi csemege lesz az ínyenceknek. • *Megjelenik: '95 október.*

Az Electronic Arts persze nem csak a védőszárnyai alatt dolgozó fantasztikus fejlesztőgárdákról híres, hiszen ezek valójában csak a habot jelentik egy amúgy is elég impozáns tortán. Ennek a tortának egy igen komoly szeletét képezik az „EASports" fedőnévvel ellátott sportszimulációk, melyeknek – egy-

két kivételtől eltekintve – eddig még nem nagyon akadt vetélytársa. Várhatóan a jövőben ez méginkább így lesz, hiszen minden eddig megjelent játékuknak jön a '96-os változata. Ennek megfelelően örömmel jelenthetem, hogy – elsőként a sorozat tagjai közül – hamarosan megérkezik a sokak által nagyon várt NHL Hockey '96. 9 különböző szögből irányíthatjuk a mérkőzést (nyugalom, köztük van a jól bevált „föl-le" nézőpont is), és ez lesz az első olyan program, amiben az EA által kifejlesztett „Virtual Stadium" technikát alkalmazták. A játék adatbázisa értelemszerűen a '95-ös idényre épül, és most már nem csak az igazán nagymenők képét lehet majd megcsodálni. Fejlesztették a kapusok és a védők „intelligenciáját", valamint a program taktikai felkészültségét. Lehetőség lesz játékosok és csapatok kreálására is, így akár a Fradi is jégre szállhat a Detroit ellen. Grafikailag félelmetes a javulás (minden SVGA, a játékos felismerhetően tükröződik a jégen...), az egyetlen szépséghiba, hogy legnagyobb részletességen Pentium a minimum... • *Megjelenik: '95 október.*

A **FIFA Soccer '96** hasonló erényekkel büszkélkedhet mint az NHL'96, hiszen az egész leginkább talán egy PSX-re készített focira emlékeztetett. Változtathatjuk a nézőpontot, zoomolhatunk össze-vissza, mindezt SVGA-ban anélkül, hogy akár csak egy picit is megröccenne a scroll! Több mint 300 nemzetközi csapat került a programba, de természetesen itt is lehetőség lesz saját kedvenceink legyártására. • *Megjelenik: '95 november.*

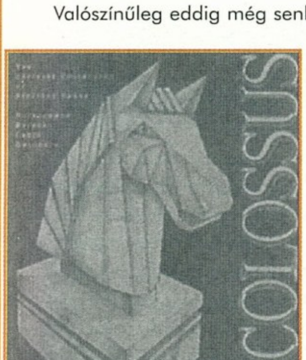


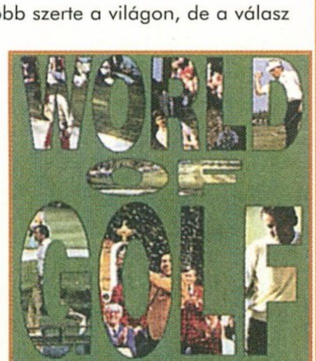
Ebből a sorból nem maradhat ki az **NBA Live '96** sem, mely ugyanannak a receptnek a felhasználásával készül, mint az előbb bemutatott két sikervárományos. 29 csapat (beleértve az újonc Toronto-t és Vancouver-t is), még több statisztika, még szebb grafika. Kicsit egyszerűsítettek a csererendszeren, így valószínűleg sokkal pergőbb lesz a játék manuális csere mellett. • *Megjelenik: '95 december.*

A távolabbi jövőbe tekintve a Little Big Adventure fejlesztőinek következő munkájaként készül a **Time Commando**. A néhai C64-es Commando ötletéből kiindulva, az LBA grafikáját felhasználva egy mezei lövöldözős programra számíthatunk, melyben különböző korokon kell végigverekednünk magunkat mindig az adott kornak megfelelő fegyverekkel. Mindez természetesen SVGA-ban... • *Megjelenik: '96 február.*

Guildhall

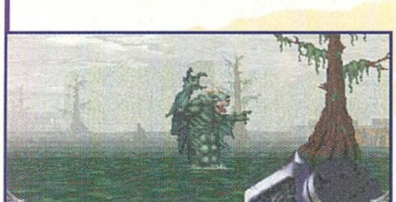
Valószínűleg eddig még senkinek sem jutott eszébe megszámolni, hogy milyen típusú sportjátékból jelent meg a legtöbb szerte a világon, de a válasz szinte majdnem biztosan a golf lenne. Idén is legalább tíz különböző golfprogramot láttunk az ECTS-en, ezek azonban kis hazánkban csak nagyon kevés embert érintenek, így többnyire ki szoktuk hagyni őket a beszámolókból. A **World of Golf** azonban valami újat tudott mutatni (ezért is írunk róla), és ez alapvetően nem a grafikájából következett. A játék a kétévente megrendezésre kerülő USA vs. Europe golfversenyt szimulálja, melyben csak a két kontinens válogatott versenyzői vehetnek részt. Ilyenkor az egyéni eredmények nem számítanak, helyette a csapatmunka kerül az előtérbe. Stratégia és csapatmunka egy golfprogramban. Ilyen eddig még nem volt... • *Megjelenik: '95 ősz.*





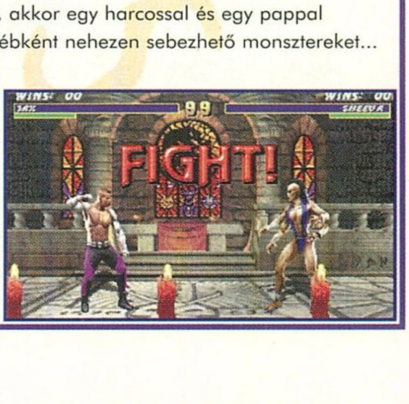
A **Colossus** a táblás és kártya játékok legnagyobb létező gyűjteménye lesz PC-re. A sakk valamint a Bridge mellett a Backgammon és a kínai eredetű Go is helyet kapott a CD-n, de számíthatunk néhány kevésbé ismert kártyajáték feldolgozására is. • *Megjelenik: '95 ősz.*

GT Interactive



A GT tipikusan azok közé a szoftvercégek közé tartozik, melyek többnyire kevés programot adnak ki, az a kevés viszont mindig a biztos befutók között van. Idén is mindössze két játék volt kiállítva náluk, „érdekes módon" azonban szinte mindig tolongás volt a standjukon... A **Hexen** sokáig mint a Heretic folytatása volt feltüntetve a press-anyagokban, mivel azonban a második rész „túl jóra sikerült", a fejlesztők úgy gondolták, adnak neki egy teljesen új nevet. A játék tényleg fantasztikus, maga Jay Wilbur (ugye ezt az urat senkinek sem kell bemutatnom...) is azt mondta, hogy ez a maximum, amit a doom-engine-ből ki lehet hozni. Minden mozog és mindent szétverhetünk (ez komoly előny egy ilyen jellegű programnál, nem..?). Választhatunk, hogy egy izmos harcossal, egy hatalmas mágussal vagy esetleg egy pappal próbáljuk meg leküzdeni a főgonosz Korax-ot. Érdemes belegondolni, hogy ha többen játszunk egyszerre, akkor egy harcossal és egy pappal remekül védelmezhetjük a fizikailag gyengébb varázslót, míg az távolról iszonyú mágiákat bevetve leirtja az egyébként nehezen sebezhető monsztereket... • *Megjelenik: '95 október 31. – Hexen Halloween.*

A másik bemutatott program a **Mortal Kombat 3** volt... Mit is lehetne róla mondani, mint hogy szebb, jobb, gyorsabb mint a második rész. Még több választható karakter, főellenség, secret move és rejtett karakter lesz benne, egyszóval szinte minden téren hatalmasabb elődeinél! Jó hír, hogy a program 4MB-on is fog futni, 8MB-on pedig még Shang Tsung átalakulásainál sem fog megtorpanni! • *Megjelenik: '95 október 13. – Mortal Friday.*



Gametek

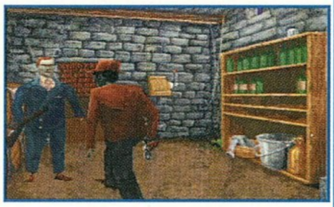
A Gametek sokáig a figyelem középpontjában volt Angliában a First Encounters körülötti bonyodalmak miatt, mostanra azonban már elülni látszanak a hullámok, ráadásul a program újra kiadott – úgynevezett „Remastered” – verziója már tökéletesen működőképes. Ennyit a múltról, és most nézzük, hogy mire számíthatunk az elkövetkezendő pár hónapban. Itt van mindjárt a **Road Warrior**, a Quarantine második része. A játék főhőse, Drake, az első részben sikeresen megszökött Kemo City-ből és most bosszút akar állni az Omnicorp-on. A szervezett ellenállás tagjaként különleges bevetéseket kell végrehajtania, de természetesen ettől még nem fog felhagyni eredeti mesterségével, azaz a taxizással. • *Megjelenik: '95 november.*

A **Hellfire Zone** egy Desert Strike-szerű helikopteres/lövöldözős játék, bár arról egyelőre még nem lehet semmit tudni, hogy milyen hadszíntereken fitogtathatjuk képességeinket. Több mint 30 féle különböző tereptárggyal találkozhatunk a legváltozatosabb küldetések teljesítése közben, így akár hadifoglyok kiszabadítására is elzavarhatnak bennünket. A határtalan népszerűségnek örvendő amerikai gyártmányú Apache-ot lovagolhatjuk meg a játékban, valószínűleg magányos farkas módjára. • *Megjelenik: '95 október.*

A Gametek a **Millennia-Altered Destinies**-t tartja az elkövetkezendő hónapok legnagyobb dobásának, és a játék alapötletét nézve lehet is némi igazság az elgondolásukban. Képzeljük csak el, hogy mi történne, ha lehetőségünk lenne az időutazásra.

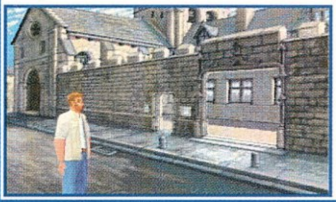
A pár ezer évvel ezelőtt élt ősembereknek megmutathatnánk a kereket, ezzel felgyorsítva a civilizáció fejlődését, vagy könnyedén kiiktathatnánk olyan nem kívánatos személyek szereplését, mint mondjuk Adolf Hitler. A lehetőségeink szinte határtalanok, ugyanakkor soha nem lehet tudni, hogy melyik akciónkkal mit fogunk megváltoztatni a jövőben. A Millennia-ban miénk az Idő feletti hatalom, kérdés, hogy elég bölcsek vagyunk-e hozzá...?
• *Megjelenik: '95 november.*

Infogrames



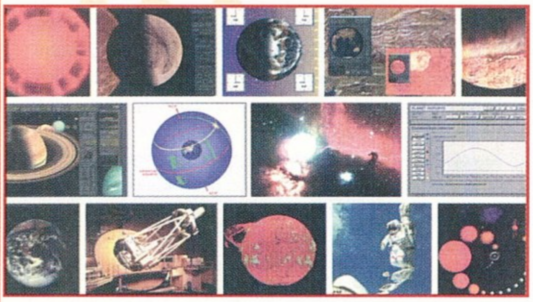
Idén ősszel meglepően kevés újdonsággal találkoztunk az Infogrames standján, de ez feltehetőleg csak annak köszönhető, hogy összes komolyabb projectjük a nyár elejére már mindenütt a boltokban volt. Néhány régebbi játékuk PSX konverziója mellett mindössze egyetlen igazi PC-s érdekességgel tudtak szolgálni, de ez az egy játék igazán megérdemli a figyelmet. Most, hogy az Alone in the Dark sorozat befejeződött, sokan már feledésre ítélték az egyébként méltán népszerűvé vált játékstílust. Szerencsére az Infogrames-nél nem így gondolták a dolgot, és mivel nem akarták veszni hagyni az aranytojást tojó tyúkot, belefogtak egy újabb triológiába **Time Gate** címmel.

A felhasznált technika nem változott, mindössze az alakok kidolgozottsága és mozgása fejlődött érezhetően. Minden figura Garoud-árnyékolást kapott, de mivel még mindig sima VGA az egész program, mondhatjuk úgy is, hogy ezzel befejeződött az újdonságok felsorolása. A történet azért magáért beszél, hiszen a játékban a középkori Templomos Lovagok féltve őrzött titka körül bonyolódnak az események. A főhős – William Tibbs – menyasszonya, Juliette megmentéséért száll ringbe a nem éppen barátságos lovagokkal 1329-ben, ahová a címben is megemlített Időkapun keresztül jutott. A helyszín a templomosok egyik korabeli rezidenciája, és Williamnek bizony mindent meg kell tenni annak érdekében, hogy Juliettel együtt visszatérhessen saját idejébe. • *Megjelenik: '96 tavasz.*



Maxis

A Sim Tower és a különböző Sim City 2000 kiegészítők után hamarosan belevethetjük magunkat egy újabb Sim-be, ezúttal mint szigettulajdonos vagy legalábbis mint megbízott szigetfelügyelő. A **Sim Isle**-ban lényegében egy egész szigetet bíznak ránk az összes erőforrásával és esőerdejével együtt, mondván: lássuk mit kezdesz vele! Tőlünk függ, hogy hol, mit és mikor bányászunk, hová és mit telepítünk, kit választunk munkatársunknak és mennyiért. A szigetünket fel kell fedezni és a lehetőségekhez képest a legjobban kihasználni úgy, hogy az a későbbiekben megbízóink tetszését is elnyerje. Az élethűséghez rengeteg CNN által felvett eredeti videófelvétel is hozzájárul, így remekül lesz dokumentálva például első bányánk beomlása...
• *Megjelenik: '95 ősz.*



Habár az ECTS riport elsősorban játékok bemutatására szolgál, néha mégis érdemes kisebb kitérőket tenni a komolyabb területek felé is. A cég által kiadásra kerülő **Redshift 2** például felér egy komplett planetáriummal, hiszen szinte nincs olyan csillagokkal és idegen világokkal kapcsolatos információ, amit ne tudhatnánk meg ebből a valóban nagyszerű ismeretterjesztő programból. 3D modellek segítségével a múltba és a feltételezett jövőbe is tehetünk utazásokat, amit aztán kedvünkre filmre is vehetünk. Speciális csillagászati szótár segíti az eligazodni vágyókat, ami már magában is teljesen egyedülállónak számít. • *Megjelenik: '95 ősz.*

A Maxis a rengeteg nevelő célzatú alkotása mellett újabban más területek felé is kacsingat, így kerülhet most terítékre egy **Full Tilt** című flipper is. 3 asztal közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, amin aztán egyszerre akár három golyóval is játszhatunk. Grafikailag rendben is lenne a program, a golyó mozgása azonban egy picit még csiszolásra szorulna. Kár, hogy amit láttunk, az alighanem a végleges verzió volt... • *Megjelenik: '95 ősz, Win95.*

Gremlin Interactive

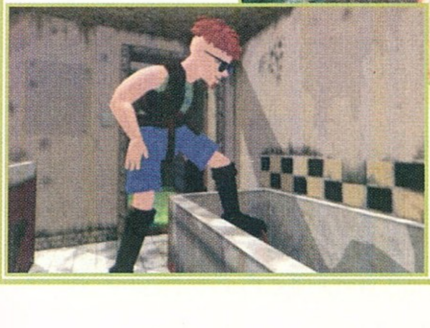
Elsőként kezdeném azzal a programmal, ami talán a leginkább piszkálja mindenki csőrét, azaz a **Fatal Racing**-gel. Biztosan sokan emlékeznek még a néhai Stunts-ra, melyben

a rengeteg kanyar és emelkedő mellett iszonyú alakzatokon is át kellett vergődnünk autónkkal ha végig akartunk menni a pályán. Nos, egy kicsit ezt a programot idézte a Fatal Racing is, csak persze néhány nagyságrenddel jobb grafikával. VGA és SVGA üzemmód egyaránt beállítható, de igazán csak sima VGA-ban érezhető a sebesség. Az autók elég jól mozognak, kormánnyal és pedálokkal különösen élvezhető volt az egész (kár, hogy egy ilyen set kb. 150 fontot kóstál...).

A gond csak az, hogy P90 alatt gyorsnak gyors a játék, csak hát egy picit szaggat... • *Megjelenik: '95 november.*

Az Actua sorozat első tagjaként – megelőzve az Actua Golf-ot – valószínűleg az **Actua Soccer** fog megérkezni. Őszintén szólva ilyet még soha nem láttam PC-n, sokáig el sem hittem, hogy nem PSX-et nézek. Minden SVGA, de ez a mozgáson és a zoomon – tudom, hihetetlenül hangzik – egyszerűen észrevehetetlen. Az egészben az a legelképesztőbb, hogy a pálya és a játékosok mellett az egész stadiont is forgatja a program, beleértve a színes display-t, amin éppen az előző akciónk visszajátszása (!) fut. A beállítható opciók száma ugyancsak elképesztő, az Actua Soccer tud mindent, amit egy focinak tudnia kell! • *Megjelenik: '95 november.*

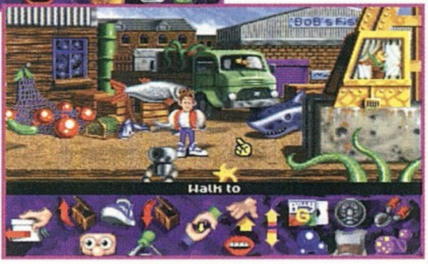
A **Normality** egy egészen egyedi felfogású kalandjáték, legalábbis a főhős személyét tekintve mindenképpen. Kent se nem szép, se nem különösebben okos, ráadásul a higiéniával is igencsak hadilábon áll. Egy szó mint száz, nem kifejezetten hero alkat, de ennek a játéknak pont ez adja meg a különleges varázsát. Teljesen szabadon mozoghatunk egy 3D környezetben (akárcsak az Under a Killing Moon-ban), amikor viszont történik valami fontosabb, azt mindig egy (tényleg) remek animációval követhetjük nyomon. Kent tipikus laza srác, aki a TV-t a lábával kapcsolja be, úgyhogy rengeteg poénra és gegre



lehet a játékban számítani. • *Megjelenik: '95 december.*

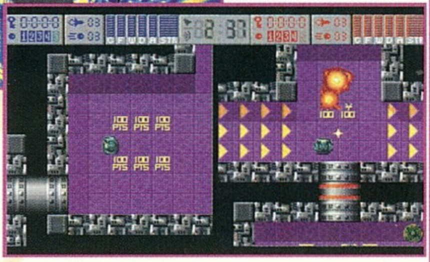
Merit Studios

A **Bud Tucker in Double Trouble**-ról éppen az ezelőtti PC Guruban lehetett egy rövid beszámolót olvasni, de azért pár szóban érdemes itt is megemlíteni. A Merit nagyon sokat vár ettől a



programtól és valószínűleg nem is fognak csalódni, hiszen a jó grafikus kalandjátékokból soha nem lehet eleget csinálni. Bud Tucker szerepében eltűnt professzor barátunkat kell felkutatnunk, és mellesleg nem árt a világot is megmenteni a gonosz Richard Tate-től, ki minden bizonnyal nagyon elvetemült célokra használná fel a prof egyébként rendkívül elmés találmányait. Ebben a játékban egy percnyi movie sem lesz, poén viszont annál több, hiszen a szöveg Derek Manté, egy hivatásos kabarészerző tollából származik. • *Megjelenik: '95 november.*

Meg kell hogy mondjam, kicsit értetlenül álltam miközben a **The Machines**-ről szóló beszámolót hallgattam a Merit standjánál, el nem tudtam ugyanis képzelni, hogy mit akarhat egy nagynevű cég 1995-ben egy ilyen programtól? Robotokat irányíthatunk egymás vagy a

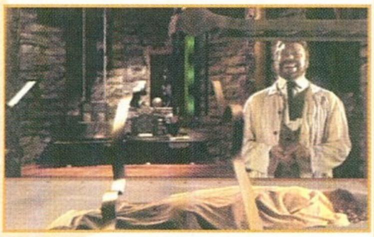


gép ellen egy felülnézetű labirintusban, ahol a cél minél több gyémánt összegyűjtése. A droidokat fejleszthetjük ugyan különböző fegyverekkel, de ettől még cseppet sem lesz jobb az összhatás. A grafika kb. a 3 évvel ezelőtti játékokat idézte, és bizony a hanghatásokra is hasonlókat lehetne mondani. Az egész legjobb esetben is csak a „jópofa" jelzőt érdemelheti meg, azonban ezt is csak a legnagyobb jóindulattal... • *Megjelenik: '95 október.*

Akárcsak a Bud Tucker, a **Sato City** is kalandjátéknak készül, itt azonban már közel se annyira a mókán lesz a hangsúly. A távoli jövőben minden hatalom a nagyvállalatok kezében összpontosul, az egyes országok kormányai szinte nevetségesen tehetetlenek. Minden vállalatok leghatalmasabbika, a Satocorp egymagában több embert foglalkoztat, mint az összes többi konszern együttvéve, valami azonban mégsincs teljesen rendben körülötte, az alkalmazottjai ugyanis gyanús körülmények között sorra eltűnedeznek. Ez történt főhősünk barátnőjével is... • *Megjelenik: '96 tavasz.*

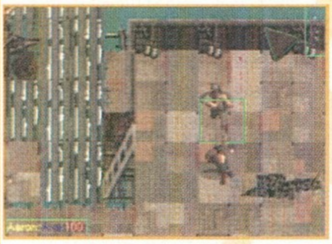
Interplay

Az ECTS idejére a Dungeon Master 2 láz szép lassan már lecsengőben volt Angliában, helyette inkább az Interplay másik nagy várományosa, a sokat emlegetett **Stonekeep** került a reflektorfénybe. Legjobb tudomásom szerint ez már a harmadik ECTS riport, melyben szót ejtünk erről a játékról, de aki volt olyan szerencsés és valamilyen formában már látta mozgás közben is a programot, az biztosan megérti, hogy ezúttal sem hagyhattuk ki a felsorolásból. Minden kétséget kizáróan az eddigi legszebb RPG-vel állunk szemben, persze azt nem állítom, hogy egyben a legjobb is lesz. El lehet felejteni az apró ablakokban futó szerepjátékokat, a Stonekeep teljes képernyős renderelt dungeonjai és monsterei grafikailag messze maguk mögött hagynak minden eddigi alkotást. Nincs felesleges menüsor és hatalmas lapozgatós varázskönyv, minden csak akkor kerül a képernyőre, ha feltétlenül szükség van rá. A fontosabb eseményeket speciális stúdióban készült filmrészletek segítségével követhetjük nyomon, de már itt szeretnék megnyugtatni mindenkit, hogy szó sincs Interactive Movie-ról. Igazi belevaló szerepjátékkal számolhatunk, mindez a kor színvonalának megfelelő kivitelezésben. • *Megjelenik: '95 november.*



A **Frankenstein – Through the eyes of the Monster** szintén nem „mai gyerek", hiszen ez a program is többször felmerült már a korábbi beszámolókban. A játék leginkább egy feltuningolt Myst-re emlékeztet, hiszen a valóban csodálatos renderelt hátterek mellett alig-alig találkozhatunk valami mozgó dologgal. Ellentétben más Mary Shelley feldolgozásokkal, ezúttal a teremtmény szemeivel láthatjuk a világot, ami meglehetősen érdekes megvilágításba helyezi a történteket. A professzort Tim Currey alakítja, mi pedig mindössze annyit tudunk, hogy felakasztottak egy olyan bűnért, amit nem is követtünk el. A feladatunk kibogozni az események kusza fonalát és megtudni, hogy valójában mi is törént velünk és elveszettnek hitt kislányunkkal... • *Megjelenik: '95 november.*

Kevin Costner legújabb filmeposza, a **Waterworld** hamarosan már Magyarországon is látható lesz a mozikban, Angliában azonban már több hete játszák. Az Interplay volt a leggyorsabb a számítógépes jogok megszerzéséért folytatott versenyfutásban, így most ők azok, kik hamarosan nem is egy, hanem két programot is kiadnak a valóban rendkívül látványos film alapján. A sztori szerint a föld jégsapkái elolvadtak, ezzel minimálisra csökkentve a lakható szárazföldek nagyságát. A harc ezekért a területekért, valamint a különböző hasznos nyersanyagok (úgymint ivóvíz, ércek stb.) megszerzéséért folyik. A két egyidőben kiadásra kerülő játék egyike inkább az akció elemekre helyezi a hangsúlyt, azaz végigjátszhatjuk benne a filmet rengeteg olyan eredeti mozirészlet megtekintésével, melyek sehol másutt nem kerültek bemutatásra. A másik program ezzel szemben inkább a stratégiai játékok szerelmeseinek fog kedvezni, a látottak alapján valószínűleg a Dűne2, Warcraft, Command & Conquer vonalat fogja erősíteni. Megjelenik: '96 tavasz



Az Interplay sem akart lemaradni az Újvilág meghódításáról, így már készül a **Conquest of the New World**. A felállás a szokásos, azaz a kezdet kezdetén kiválaszthatjuk, hogy az 5 nagy hajózó nemzet közül melyikkel akarjuk leigázni szerencsétlen indiánokat, majd miután mindent beállítottunk, elkezdünk felfedezni, építkezni, termelni, politizálni és persze nem utolsósorban harcolni. Talán a legszembetűnőbb különbség a többi hasonló jellegű programmal szemben a fantasztikus grafika, mely előreláthatólag a kevésbé stratégiai beállítottságú megszállottakat is játékra fogja csábítani. • *Megjelenik: '95 november.*

Az Interpaly-ről szóló beszámoló természetesen nem érhet véget a Descent 2 megemlítése nélkül. Habár az őszi ECTS-en túl sokat nem láttunk belőle, a tervek szerint októberben az utcákra kerül a shareware verzió, melyben már lesz föld alatti tó meg egyéb ehhez hasonló nyalánkságok. A Descent témához hozzátartozik még a **Descent Levels of the World** névre hallgató pálya CD is, melynek kiadását karácsonyra tervezik.

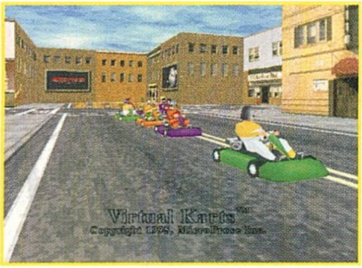
Telstar Studios

A Telstar Studios legkorábban a **Vegas Girls**-szel fog előrukkolni, az ultimate casino szimulátorral. A játékban szinte minden ismertebb szerencsejátékot kipróbálhatunk a félkarú rablótól kezdve egészen a roulette-ig, a bezsebelt nyeremények fejében pedig mozizhatunk, hiszen ez a program alapvetően egy továbbfejlesztett strippoker (férfiak előnyben). 6 (valóban) gyönyörű menyecske közül választhatjuk ki ellenfelünket, de szerencsére minden maximálisan megmarad a jóízlés határain belül. Amennyiben valakinek ez a rész nem tetszik, akár ki is kapcsolhatja, és megmaradhat csak a pókernél – strip nélkül. • *Megjelenik: '95 október, Windows.*

Most, hogy a lányoknál tartunk, szeretnék beszámolni egy Windows-os screen saver-ről is, mely a Baywatch sorozat egyik szépségének, **Pamela Anderson**-nak a képeiből készült. Jelenleg ő a legnépszerűbb modell Amerikában, a hírek szerint egy kicsit már Cindy is kezd féltékennyé válni... • *Megjelenik: '95 szeptember, Windows.*

A Telstar persze nem csak az előbb említett két kategóriában van otthon, a **Fable** legalábbis ezt bizonyítja, mely hosszú idő óta az első kalandjátékuk lesz. Grafikailag szinte csak szuperlatívuszokban lehet beszélni a programról, hiszen az SVGA felbontás mellett minden helyszín kézzel rajzolt. Az irányítás rendszere a Kyrandiá-hoz hasonlított, azaz ikonok nincsenek, csak egy kurzor. A történetben keveredik a science fiction és a középkori mágia, úgy tűnik, most minden komolyabb fejlesztő ezt a divatirányzatot próbálja követni. • *Megjelenik: '95 november.*

Microprose

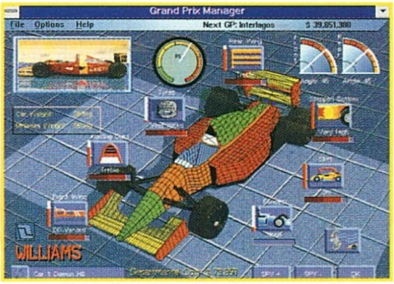


Az augusztusi PC Guru újdonságai között szégyenszemre a Microsoftnak tulajdonítottam a **Virtual Karts**-ot, mely valójában természetesen a legnagyobb szimulátorgyáros, a Microprose alkotása. Az igazat megvallva e baki kijavítása miatt került az első helyre ez a gokart-szimulátor, noha valójában szívem szerint nem ezzel kezdtem volna az ismertetőt. No de a lényegnél maradva, a Virtual Karts valami olyasmi lesz gokartban, mint anno a Nascar Racing, azaz kedvünkre babrálhatjuk járgányunkat, hogy a nekünk legmegfelelőbb beállításokkal vághassunk neki a versenyeknek. A grafika valóban fantasztikus (SVGA), habár a sebességről ugyanezt már nem nagyon lehet elmondani. Pozitívum, hogy hálózaton keresztül egymás ellen is lehet majd próbálkozni, persze csak megfelelő gépek esetén... • *Megjelenik: '95 október.*

Egy Microprose stand elképzelhetetlen lenne repülőgépszimulátor nélkül, így idén szeptemberben éppen a **Top Gun** volt a soros. Ez a program inkább a mezei játékosoknak készül, mintsem a profi pilótáknak, mivel a játékmenetet nézve amolyan Strike Commander lesz movie-val megfűszerezve. Igaz, a SC esetében is igen keménnyé lehetett tenni a légiharcot, így minden bizonnyal erre itt is meg lesz majd a lehetőségünk, az alapkoncepció azonban mindenképpen az, hogy ne csak az abszolút fanatikusok élvezhessék a játékot, hanem a kevésbé hozzáértők is. A grafikát tekintve a játék SVGA-ban fenomenális, VGA-ban csak gyönyörű (ellenben iszonyúan gyors!). • *Megjelenik: '95 december.*

Közeledik a várva várt **F1 Grand Prix 2** megjelenése is. A program felépítése nagyon hasonlít az első részben megismertekhez, csak az egészet persze átalakították 1995 elvárásainak megfelelően. A játék teljes egészében a '94-es szezonra épül ezúttal szerencsére már a FIA hozzájárulásával, így az összes pilóta, szabály és autó maximálisan meg fog egyezni az eredetivel. A pályák ha lehet még élethűbbek lettek, az autókról már nem is beszélve. Többjátékos üzemmód (modem/soros kábel), 16 pálya, minden autónál egyedi műszerfalak, speciális visszajátszási lehetőség, homokágyak. Valóban csak szuperlatívuszokban lehet beszélni a programról, és habár SVGA-ban nem volt szerencsém kipróbálni, nyugodt szívvel tudom állítani, hogy '95 végének egyik sikerprogramja lesz! • *Megjelenik: '95 november.*

A F1-nél maradva készül az első valamirevaló F1 manager program, a **Grand Prix Manager**. Hívhatnánk a programot Frank Williams vagy Eddie Jordan szimulátornak is, hiszen ebben a játékban pont egy ilyen szerepkört kell ellátnunk. A szponzorok felkutatásától autóink designjáig és felépítéséig mindent nekünk kell meghatározni. Akárcsak az előbb bemutatott F1GP2-nél, itt is minden megegyezik az eredetivel, így akár Schumacher-nek (ki egyébként egy nagyon kedves, szimpatikus ember...) is adhatunk utasításokat! Lesz movie meg többjátékos üzemmód modemen keresztül (ez vajon minek...?), és mindezek tetejébe egy kis Windows! Hurrá! • *Megjelenik: '95 november, Windows.*



A **This Means War** egy SimCity, Transport Tyccon, Dune 2 keverék lesz Windows alatt. Amennyiben ennek csak a fele igaz, akkor valószínűleg egy nagyon jó játékról lehet szó. A több mint 40 küldetés Mad Max-szerű kerettörténetbe van ágyazva, ahol is négy egyre erősebb hadurat kell legyőznünk a világbéke helyreállításának érdekében. • *Megjelenik: '95 november, Windows.*

Novalogic

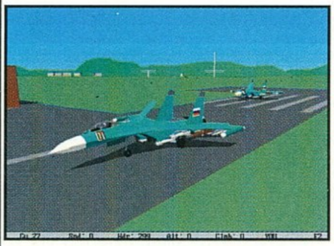
A Comanche óriási sikerére való tekintettel a Novalogic elkészíti a nagy ellenfél, az orosz illetőségű Kamov KA-50 Werewolf típusú helikopter szimulációját is. Ez még magában nem is lenne annyira érdekes, hiszen az új program valószínűleg nem sokban fog különbözni az eredeti Comanche-tól, ha viszont hozzátesszük azt is, hogy ezután már hálózaton keresztül is lehet majd játszani a két szimulátorral, akkor rögtön más színben tűnik fel az egész. A hamarosan kiadásra kerülő Werewolf ráadásul nem is egy különálló dobozban kerül a boltokba, hanem **Comanche vs. Werewolf** címmel egyenest a Comanche átdolgozott, felújított, 2.0-s verziószámmal ellátott változatával, így ezek után már együtt és egymás mellett is indulhatunk bevetésekre. Egyszerre maximum 8 gépet lehet összekapcsolni, de két játékos esetén egy egyszerű soros kábellel is meg lehet oldani a problémát. • *Megjelenik: '95 október.*

Mindscape

A Mindscape az utóbbi időben határozottan megerősödött, nem csupán a kiadott játékok mennyiségét, de a minőségüket tekintve is. Köszönhető ez annak is, hogy az amerikai illetőségű SSI kezd egyre színvonalasabb alkotásokkal előrukkolni, valószínűleg azért, mivel a TSR (szerencsére) megvonta tőlük a AD&D-re vonatkozó kizárólagos jogokat, és így kénytelenek produkálni valamit, ha azt akarják, hogy vegyék is a programjaikat. Leghamarabb a **Thunderscape** fog megjelenni tőlük, egy új sorozat első tagjaként. Az Aden világában játszódó szerepjátékban Doom-szerűen mozoghatunk, a csata azonban körökre van felosztva, akárcsak a Wizardry-ban. Ez valami olyasmi lesz, amire minden szerepjáték-rajongó nagyon várt már, hiszen ellenfeleink legyőzése nem csupán az egér gombjának szorgos nyomkodásából áll majd. Érdemes kiemelni, hogy a fejlesztők nagyon ügyeltek a részletekre, így mikor például varázslónk elsüt egy Web-et, akkor annak bizony valóban háló formája lesz. • *Megjelenik: '95 október.*

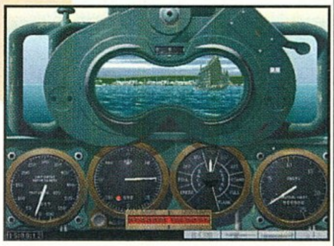
Aden világában játszódik az **Entomorph** is, ami azonban külsőre inkább a Dark Sun sorozatra emlékeztetett, azzal a különbséggel, hogy míg a Dark Sun-ban egy egész csapatot irányíthattunk, addig itt csak a magányos hős szerepét vállalhatjuk magunkra. A történet szerint egy furcsa vírus (legalábbis elsőre úgy tűnik) hatalmas bogarakká alakítja át a békés telepeseket, a mi feladatunk pedig, hogy megoldást találjunk erre a meglehetősen kellemetlen problémára. • *Megjelenik: '95 november, Windows.*

Habár ilyen nyíltan talán soha nem hangzott el, én mégis megkockáztatom a kijelentést, hogy a Panzer General minden idők legszínvonalasabb 2. világháborús stratégiai játéka volt. A németekkel az egész világot leigázhattuk ha elég ügyesek voltunk, a második részben azonban itt a lehetőség, hogy mindezt a másik oldalról is megtapasztaljuk. Az **Allied General**-ban mindhárom nagyhatalom (angol, amerikai, orosz) oldalán kipróbálhatjuk képességeinket, így lényegében 3 teljesen különböző hadjáratot is végigjátszhatunk. Jó pár új egységgel gyarapodott az amúgy is elég hatalmas fegyverarzenál, és persze a mesterséges intelligenciát is fejlesztették a készítők. • *Megjelenik: '95 november, Win95.*

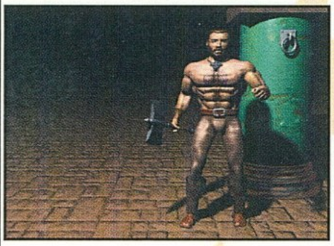


Két közeljövőben megjelenő szimulátorról is érdemes pár szót ejtenünk, melyek közül valószínűleg a **SU-27 Flanker** fog előbb megjelenni. Ez a játék nevéből adódóan is a világ talán egyik legjobb vadászgépét kívánja szimulálni, több-kevesebb sikerrel. A látottak alapján a SU-27 kifejezetten a megszállottaknak készül, amihez még hozzá kell tenni azt az apróságot, hogy csak Windows, illetve Windows '95 alatt hajlandó majd muzsikálni (ráadásul meglehetősen darabosan)... • *Megjelenik: '95 október, Windows, Win95.*

A másik szimulátor a **Silent Hunter** lesz, melyben egy amerikai tengeralattjáró parancsnoki tisztjét kell ellátnunk a 2. világháború csendes-óceáni hadszinterén. A feladatunk egyszerű – minél több japán hajót elsüllyeszteni. Több mint 40 különböző hajótípussal találkozhatunk, ami viszont igazán érdekessé teszi a programot, az a korabeli japán partvidék tökéletes szimulálása. Ennek megfelelően a domboldali városok és kikötők tökéletesen láthatóak lesznek a periszkópon keresztül, már amennyiben lesz bátorságunk elég közel menni hozzájuk... • *Megjelenik: '95 november.*



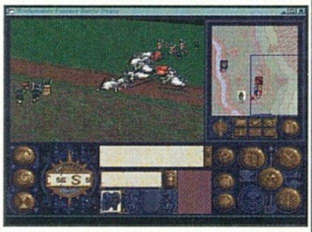
Az elmúlt pár év során valamilyen érdekes csoda folytán a Sirtech szinte minden játéka sikerprogram lett. Igaz ez a Jagged Alliance-re, és minden bizonnyal igaz lesz a lassan elkészülő **Druid**-ra is. A 3D izometrikus ábrázolásmódot használó szerepjáték valószínűleg még a nem kifejezetten szerepjáték rajongóknak is el fogja nyerni a tetszését, mivel a real-time harcrendszer és a gyönyörű SVGA grafika igencsak magáért beszél. A harc egyébként engem leginkább a Bioforge-ban látottakra emlékeztetett, a mágia használata ellenben a Wizardry-t és a Dungeon Master-t idézte. A történet minden bizonnyal a cégtől megszokott minőségű lesz, így nem hiszem, hogy bárkit is csalódás érhetne. Megjelenik: '95 október

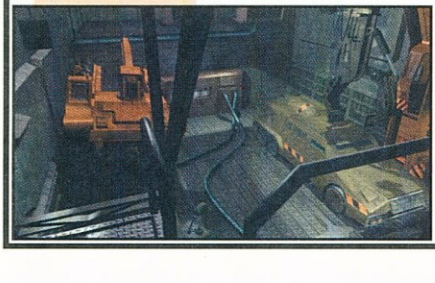


Minekután a Star Trail-t 1994-ben az év kalandjátékává választották, elkerülhetetlen volt, hogy elkészítsék a **Realms of Arkania 3**-at is. A program felépítése nem sokat változott az előző részekhez képest, mindössze csiszoltak a már amúgy is elég jó rendszeren. Igazán látványos változás talán csak a városok felépítésében fedezhető fel, itt ugyanis szakítottak a lapos helyszínekkel, azaz ha egy település a domboldalra épült, akkor bizony San Francisco-t idéző meredélyeket kell majd megmászni! Remélhetőleg a fejlesztők kiszedik a saruk állandó jellegű elkopását a programból... • *Megjelenik: '96 tavasz.*

Sokan panaszkodtak, hogy a Wizardry 7 nem fut Pentiumon. Nos az ő – valamint minden bizonnyal Bill Gates – kedvéért hamarosan elkészül az előbb említett klasszikus program feltuningolt változata **Wizardry Gold** címmel, mely azonban csak Windowson, Windows '95-ön, valamint Windows NT-n fog futni. Még egy apró hír a Sirtech háza tájáról, azaz habár még nem hozták nyilvánosságra, mi már örömmel jelenthetjük, most már biztos, hogy lesz Wizardry 8!!!

A **Warhammer** a Games Workshop teljes támogatásával készül, így valószínűleg az „élethűséggel" nem lesz gondunk. A szerepjátékokban kevésbé jártasaknak annyit érdemes tudni erről a programról, hogy lényegét tekintve ez is szerepjáték, csak itt inkább a stratégiai elemekre helyezték a hangsúlyt, mintsem az egyéni hősködésre. Akárcsak az eredeti játékban, itt is csapatokat mozgathatunk egy gyönyörűen kidolgozott 3D-s környezetben, félelmetesen szép SVGA grafika mellett. Több mint 50 féle lénnyel találkozhatunk majd a játékban, és így természetesen lesznek közöttük orkok, goblinok vagy akár gólemek is. A játékmenet nem lesz lineáris, így mindenki maximálisan kiélheti stratégiai képességeit a különböző teremtmények rovására. • *Megjelenik: '95 november, Windows, Win95.*





A sok RPG után meg kell említeni egy vérbeli Cryo kalandjátékot is, ezúttal már SVGA-ban. Az **ALIENS**-ben szereplő gonosz lények valóban a nagybetűs Idegenek, azaz a „nyolcadik utas" egyenesági leszármazottai. A történet a szokásos, azaz űrhajó, segélykérő hívás, hullák, szörnyek stb., mindez iszonyatosan jó grafikával és a Cryo-tól megszokott animációkkal. Említésre méltó pozitívum még, hogy ezúttal már a megoldásra váró rejtvények is keményebbek lesznek... • *Megjelenik: '95 október.*

Ocean

Nagy várakozás előzte meg az európai közönség számára az ECTS-en debütáló **EF2000**-et, mely egyelőre úgy néz ki, többé-kevésbé meg fog felelni az elvárásoknak. Igaz, maximális részletesség mellett a megfelelő sebességet csak a megfelelő gépen (értsd: Pentium 133Mhz) tudta produkálni, azon viszont elég meggyőzően nézett ki! A DID programozógárdája valóban nagyot alkotott, már amennyire egy röpke másfél perces repkedés alapján ezt meg lehetett állapítani. Az mindenesetre biztos, hogy a felhők nagyon élethűre sikeredtek... • *Megjelenik: '95 október.*

A **Silent Steel** egy Ohio osztályú amerikai atommeghajtású tengeralattjárón játszódó kalandjáték, az előzetes tervek szerint 4 CD-n. A történet nagy vonalakban hasonlít a mostanában bemutatott Crimson Tide történetére, így a játék alatt lehetőségünk lesz például a film fő konfliktusának átélésére is. Több mint 30 lehetséges befejezésre számíthatunk, ami már magában is meglehetős komplexitást feltételez. A program érdekessége, hogy a mozijelenetek elkészítésénél nem használták a manapság már megszokottnak számító „blue-box" technikát, azaz minden felvétel eredeti helyszíneken és díszletekkel készült. • *Megjelenik: '95 ősz, Windows.*

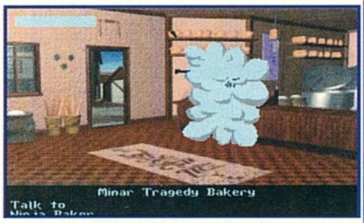
A tavaszi ECTS beszámolóban már lehetett olvasni a Sea Legends-ről, melyet akkor a Pirates-hez hasonlítottam. Valóban elég sok hasonlóságot lehet felfedezni a két program között, a **Sea Legends** azonban lényegesen összetettebb sztorival rendelkezik. A végcél nincs annyira leegyszerűsítve mint a vagyon és rangszerzés, habár természetesen ezek is meghatározó szerepet játszanak a programban. Alapvetően egy panamai zsarnok diktátor uralmát kell megdöntenünk politikai és hajózási ismereteink latbavetésével. • *Megjelenik: '95 ősz.*

Az **Offensive** dióhéjban megfogalmazva egyike lesz a rengeteg várható Dune 2 koppintásnak. A második világháború utolsó szakaszát harcolhatjuk végig benne a normandiai partraszállástól egészen a németek kapitulációjáig a szövetséges hatalmak oldalán. 3D izometrikus nézőpont, 4 féle zoom-mód és SVGA grafika jellemzi a programot, de ennél többet egyelőre még nem lehet róla tudni. • *Megjelenik: '95 ősz.*

A **Football Ltd.** sem tartozik a különösebben eredeti ötletek közé, hiszen ez is csak egy lesz a foci managerek végeláthatatlan sorában. Ebben a programban az az extra, hogy külön lehet majd választani az edzői és a klubmanageri funkciókat. Persze nem tudom, hogy ettől miért lesz jobb egy ilyen játék, de az Ocean-nél mindenesetre nagyon büszkék voltak rá... • *Megjelenik: '95 ősz.*

Minekután a Team 17 is az Ocean fennhatósága alá került, e fejléc alatt számolunk be a **Worms**-ről, mely talán a közeljövőben várható legmókásabb akciójáték lesz. „Kukac a kukac ellen" – szól a játék jelmondata, és történik mindez a létező legvadabb fegyverek felvonultatásával. Lesz gránátos kukac, bazookás kukac, de az is előfordulhat, hogy az egyik fél beveti a titkos szuperfegyvert – a gyilkos birkát!!! Kedvenceinknek nevet is adhatunk, de lehetőség lesz az ellenfelek elnevezésére is. Ily módon legalább széttrancsírozhatunk olyan „szeretett" személyeket is, kikkel a valóságban sajnos ezt nem tehetjük meg... • *Megjelenik: '95 október.*

SCI



Az SCI is azok közé a kiadók közé tartozik, kiknek a tavasszal bemutatott fejlesztései őszre fognak beérni, új tervekről azonban egyelőre még nem tudunk beszámolni. 4 játék várható tőlük az elkövetkezendő fél évben, de ebből mindössze kettő fog még az idén megjelenni. Ez utóbbi két programból az egyik a **Kingdom O'Magic**, egy mókás point-and-click adventure. A három választható küldetést két, külsőre és belsőre egyaránt különböző karakter szerepében játszhatjuk végig, természetesen más és más útvonalakon. A 105 Silicon Graphics gépen számoltatott 3D helyszínen több mint 90 intelligens szereplővel kerülhetünk kapcsolatba, kik szinte teljesen önálló életet „élnek" a játék alatt. Rengeteg gegre lehet számítani, így aki egy „komoly" kalanddal szeretne játszani, az jobb ha ezt elfelejti. • *Megjelenik: '95 november/december.*

A másik, még idén várható alkotás a **Gender Wars**, egy 3D izometrikus ábrázolásmódot használó akciójáték. A pár száz évvel a jövőbe helyezett cselekményben a nemek közti ellentétek végzetesen kiéleződtek, így a nemrégiben kirobbant háborúban férfiak harcolnak nők ellen (vagy ha jobban tetszik nők harcolnak a férfiak ellen). A játék a lövöldözésen kívül a nemek paródiájának sem utolsó, hiszen míg a férfiak többnyire agresszívak és részegek, a nők mindentől sikoltoznak és nem tudnak vezetni... • *Megjelenik: '95 november/december.*

A távolabbra tekintve készül az **XS: Shield up – Fight back**, mely kicsit talán egy kezdetleges lövöldözős Virtual Reality játékra emlékeztetett. Iszonyú dobozemberek különböző többszintes arénákban lefojtatott harcáról van szó a programban, ahol az egyetlen cél a túlélés. A magyarázat szerint hőseink azért néznek ki úgy, mint a Pirx pilóta kalandjaiban szereplő kartondoboz-alapú robot, mivel a harc közben felhúzott pajzsok csak ennyit engednek láttatni az alattuk rejtőző harcosokból. Az igazi élményt persze a többjátékos üzemmód jelentheti, mivel így kicsit olyan az egész, mintha a számítógépünkkel Quasar-oznánk... • *Megjelenik: '96 tavasz.*

A karácsony magasságában mozikba kerülő **Lawnmover Man 2** számítógépes adoptációja is a befejezéséhez közeledik, erről azonban az alapul szolgáló film hiányában még nem tudunk túl sokat mondani. Remélhetőleg ez a második epizód (mármint a játék) lényegesen igényesebb lesz az első részhez viszonyítva... • *Megjelenik: '96 tavasz.*

Phillips Media

A Phillips ezidáig nem kényeztette el túlzottan a PC felhasználókat, mostantól viszont úgy tűnik gyökeresen meg fog változni a helyzet. Majdnem minden CDi-os fejlesztésüknek lesz PC verziója, sőt, meg fog jelenni az első kizárólag PC-re elkészülő játékuk is. A kilátások rendkívül pozitívak, lássuk tehát, hogy mire számíthatunk tőlük az év végéig.

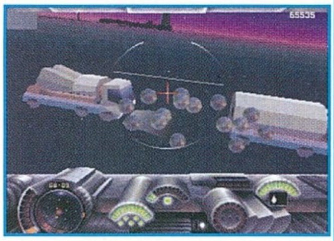
A stand sztárja az **Alien Odyssey** volt, egy igazán belevaló lövöldözős program. A játékos egy motoros siklón száguldozik fél méterrel a földfelszín felett a legkülönbözőbb helyszíneken keresztül egészen a végső főellenségig, hogy a „kiemlékszikmárrá" konfliktus végére pontot tehessen egy jól irányzott lövéssel. Ebben az egy mondotban benne volt kb. az egész program, mely egyébként le se tagadhatná, hogy az alapötletet a Return of the Jedi-ből lopta. A fák közötti száguldozás mindemellett valóban igen látványos, és habár hihetetlenül hangzik, mégsem csak egy előre kijelölt pályán mozoghatunk. A sebességgel sem voltak problémák, a remek hanghatások pedig csak fokozták a hatást. • *Megjelenik: '95 november.*

A harci repülőgépszimulátorok rajongói biztosan egyetértenek abban a kérdésben, hogy a légiharc legizgalmasabb és egyben leglátványosabb része a „dogfight". Egy rakéta kilövéséhez nem kell különösebb tehetség, ahhoz viszont már annál inkább, ha egy szál géppuskával akarunk valakit levadászni a levegőből. Valószínűleg erre az igazságra jött rá a Jaeger Software fejlesztőgárdája is, a második világháborús környezetben játszódó **Fighter Duel**-ben ugyanis nemhogy a háborút nem kell megnyernünk, de még csak az anyahajónkat sem kell megvédelmeznünk ahhoz, hogy sikeres legyen egy bevetés. A feladat egyszerűen legyőzni a többi pilótát „dogfight"-ban, ami azért a félelmetesen élethű (vagy inkább korhű) repülési modell ismeretében nem is lesz annyira egyszerű. • *Megjelenik: '95 november.*

A **Burn: Cycle**-ban Sol Clutter személyében egy adatcsempészt személyesíthetünk meg, ki saját agyát használja fel az egyes számítógéprendszerek adatbankjainak feltöréshez. Az egyik akciójánál valami balul üt ki, és így az agyát egy ismeretlen vírus támadja meg, mely ellen jelenleg még nincs ellenszer. 2 óra áll rendelkezésünkre a vírus semlegesítéséhez, így igencsak fel kell majd kötnünk a felkötnivalót. Interactive adventure-ről van szó, így a játékban benne lesz minden, amire egy ilyen programnak szüksége lehet. • *Megjelenik: '95 október.*

Psygnosis

Úgy tűnik, a Lemmingekből soha sem lehet kifogyni, legalábbis erre utal a legújabb őrület, melynek **Lemmings 3D** a címe. Az igazat megvallva nem is annyira új már ez a program, hiszen ha jól emlékszem a tavaszi beszámolóban is volt róla szó, most azonban, hogy szinte már csak a dobozok csomagolása van hátra, muszáj volt egy röpke emlékeztető gyanánt megemlíteni. Kár lenne ugyanis kihagyni... • *Megjelenik: '95 október.*

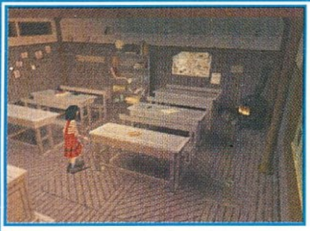


Ugyancsak a megjelenés küszöbén áll a **Darker**, melyről szintén lehetett már olvasni az előző ECTS beszámolóban. A hivatalos információk szerint ez egy „fantasztikusan élethű repülési modellel megáldott szimulátor", de szerintem maradjunk inkább a „szupergyors lövöldözős játék" kategória mellett. A grafika az iszonyatos sebesség mellett valóban nagyon szép, leginkább talán a néhai Killing Cloud-ra emlékeztetett (talán nem véletlenül...). Különösebb történetre nem érdemes nagyon számítani (bár biztosan lesz hozzá valami körítés), a hangsúly úgyis a lövöldözésen lesz. VR sisakkal rendelkező versenyzők figyelmébe ajánlom, hogy a jelenleg rendelkezésre álló programok közül a Darker fogja legjobban kihasználni e csodamasina képességeit. • *Megjelenik: '95 október.*

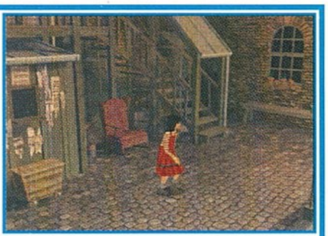
A **WipeOut** egyike az eredetileg PSX-re tervezett száguldozós őrületeknek, melyből aztán idővel PC verzió is készül. Az alapkoncepció mint mindig, most is pofonegyszerű: gyorsabban kell beérni a célba, mint a többiek. Ehhez minden eszköz megengedett, azaz akár ki is irthatjuk vetélytársainkat. A Forma 3600 világában nincs túl sok szabály, a repülő járgányokat egy hatalmas elektromágnes rögzíti a pályához, és a lényeg mindenképpen a száguldás. A program támogatja a többjátékos üzemmódot is. • *Megjelenik: '95 november.*

Sok más hasonló jellegű játékkal egyetemben a **Deadline** is az UFO osztatlan sikerét igyekszik kihasználni, így egy nagyon hasonló, körökre osztott stratégiai-akció programmal állunk szemben. Szerencsétlen földönkívüliek helyett most erre a sorsra sokkal inkább érdemes terroristákat kell gyilkolásznunk speciálisan kiképzett alakulatunkkal, azaz a cél többnyire inkább a túszok megmentése lesz, mintsem az értelmetlen öldöklés. Első ránézésre az UFO-hoz viszonyítva sokkal komplikáltabbnak tűnik az irányítás, de valójában erről szó sincs. A 20 küldetés mindegyikét egy remekül megalkotott történet köti össze, így nem kell attól félnünk, hogy az egyforma bevetések miatt előbb-utóbb elalszunk a gép előtt. • *Megjelenik: '96 január.*

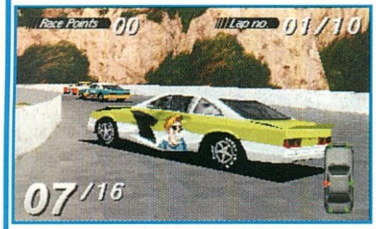
A **Krazy Ivan**-ban – jelenleg egyedülálló módon – orosz „barátaink"-ra osztották a jófiúk szerepét, feladatunk pedig egy hatalmas, gonosz, földönkívüli hatalommal való leszámolás. A Szibériát teljes egészében bekebelező idegen civilizáció igen agresszíven reagál minden tárgyalási kísérletre, így egyetlen lehetőség a harc. Hősünket csak egymagában sikerül a kérdéses területre bejuttatni, így a mi vállunkon nyugszik a Föld sorsa. Az idegen lények hatalmas robotok formájában mutatkoznak, így mi is hasonló mech-ekbe bújunk. Az egész egyébként egy óriási



lövöldözés gyönyörű átvezető animációkkal és mozijelenetekkel megtűzdelve, úgyhogy ne számítsunk különösebb agymunkára... • *Megjelenik: '96 január.*
A nemrégiben bemutatott „Elveszett gyermekek városa" alapján készül a **City of the Lost Children**, mely stílusát tekintve maximálisan Alone in the Dark koppintás SVGA-ban. Több mint 100 felderítésre váró (valóban igen impozáns) helyszínnel és 50 „intelligens" szereplővel találkozhatunk a játékban, melyek nagy része a 10 millió dolláros költségvetésű filmben is megtalálható volt. Természetesen a mozijelenetek sem maradhattak ki a dologból, úgyhogy lesz abból is bőven. • *Megjelenik: '96 tavasz.*



A végére maradt a **Destruction Derby**, mely szerintem az őszi ECTS legfantasztikusabb dobása volt. Ez a játék címéből adódóan is egy roncsderbi, de valami olyan félelmetes kivitelezésben, hogy az szinte hihetetlen. A sebesség és a grafika TÖKÉLETES, az ütközések és sérülések ennél már szinte nem is lehetnének élethűbbek, a hangulat pedig egyszerűen fenomenális. A legmegdöbbentőbb az egészben, hogy a PSX verzió megszólalásig hasonlított a PC verzióhoz (leszámítva persze a felbontást, de a különbség még így is elhanyagolható). A változtatható nézetek és a többjátékos üzemmód lassan már természetesnek számít, de itt ezek nélkül is '95 egyik legjobb játékával állnánk szemben. A különböző versenyek között beállíthatunk egy egyszerű köralakú arénát is, ahol a „mindenki mindenki ellen" elve valósulhat meg autótörés terén. A cél egyszerű: túl kell élni az egészet... • *Megjelenik: '95 november.*



Egyetlen apróság maradt zárszónak. Nem lehet tudni, hogy mikorra, de nemhivatalos forrásokból azt az információt kaptuk, hogy a Psygnosis megcsinálja PC-re a **Ridge Racer**-t. A Destruction Derby-ből kiindulva még sikerülhet is nekik...

Sierra

A Sierra stand fő attrakciója természetesen a sokat emlegetett **Phantasmagoria** volt, erről azonban már oly sokszor regéltünk szép dolgokat, hogy most inkább egyéb sikerváromanyos programokról szeretnék beszámolni. Elsőként itt van mindjárt a **The Beast Within**, mely valójában a nagysikerű Gabriel Knight folytatása. A játék felépítése nagyon hasonlít a Phantasmagoria felépítésére (azaz renderelt hátterek és movie) annál is inkább, mivel ugyanazzal a technikával, ugyanabban a stúdióban készítették. Első ránézésre talán még szebbnek tűnt mint a Phantasmagoria, legalábbis a bemutatott helyszínek igen meggyőzően hatottak. Gabriel és hűséges asszisztense, Grace ezúttal egy németországi, 1750-es években épült kastélyban próbál egy misztikus gyilkosságsorozatra megoldást találni. • *Megjelenik: '95 november, 5 CD, Windows.*

A Police Quest sorozat legújabb tagja a **PQ SWAT** lesz, melyben a Los Angeles-i rendőrség speciális alakulataként kell tevékenykednünk. A feladat elsősorban terroristák és különlegesen veszélyes bűnözők „leszerelése" lesz, speciális fegyverek és technikák alkalmazásával. A CD-re rengeteg eredeti videófelvétel és adat is felkerült a játék mellé, így valószínűleg azok is megtalálják majd a számításukat, kik behatóbban szeretnének foglalkozni a témával. • *Megjelenik: '95 november, Windows.*

Továbbra is a kalandoknál maradva, KQ7 stílusban készül a **Torin's Passage.** A kerettörténet rendkívül egyszerű, a főhős – Torin – szüleit egy gonosz boszorkány elrabolja, amit persze nem lehet ennyiben hagyni! Torin egyébként szerintem igen közeli rokonságban állhat Aladinnal, külsőre ugyanis szinte megszólalásig hasonlítanak egymásra... • *Megjelenik: '95 december, Windows, Win95.*

Mech-pártiak figyelmébe ajánlom az Earthsiege második részét, az **Earthsiege2 Skyforce**-t. Grafikailag messze jobb mint az első rész, és ez nem csak az SVGA felbontásnak köszönető. A program felépítésén nem sokat változtattak, így gazdag kerettörténetre és fantasztikus akcióra számíthatunk. A látottak alapján méltó vetélytársa lesz a napjainkban igencsak hódító MechWarrior 2-nek, bár lehet, hogy mire megjelenik, már mindenütt a MechWarrior 3-nak fognak örülni... • *Megjelenik: '96 tavasz.*

A **Metal Storm** azok számára készül, kik az előbb bemutatott Earthsiege univerzumot inkább stratégiai oldalról szeretnék megközelíteni. A játék lényege nagyon hasonló az Earthsiege-hez, csak itt a harcmező hexagonokra, a csata pedig körökre van felosztva. A program a Battle Isle-t idézte, de ez szerintem inkább pozitívum mintsem negatívum. • *Megjelenik: '96 tavasz.*

Biztosan sokan vagyunk még, kik emlékeznek a ma már legendásnak számító A-10 Tank Killer-re. Egyike volt az első PC-s repülőgépszimulátoroknak, és visszagondolva azokra az időkre, egész jókat röpködtünk vele. Mindez kb. 3-4 évvel ezelőtt történt, és ez az idő úgy tűnik elégnek bizonyult arra, hogy elkészülhessen a második rész **Aces Over Mountains** címmel. SVGA grafika, iszonyú hadjáratok, rendkívül élethű hanghatások, movie, meg minden más, ami csak szem-szájnak ingere! • *Megjelenik: '96 tavasz, Win95.*

Az Aces of the Deep-nek is várható egy feltuningolt, SVGA változata **Command: Aces of the Deep** címmel. Ez a verzió plusz küldetéseket, hajókat, valamint új területeket fog tartalmazni, de igazán lényegi változás nem várható a program struktúrájában. • *Megjelenik: '95 október.*

A végére maradt még egy érdekesség a stratégiai játékok kedvelőinek, nevezetesen a **Space Bucks**, melynek talán a „Transport Tycoon in Space" címet is adhatták volna. Egy 22. századi űr-szállítmányozási céget kell irányítanunk az ezzel együttjáró összes gonddal együtt (idegen fajok, konkurensek stb.). • *Megjelenik: '96 tavasz.*

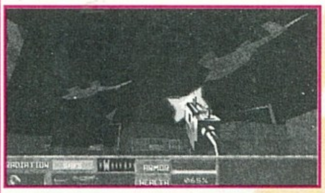
US Gold

Tavasszal sem panaszkodhattunk a US Gold kínálatára, a mostani programfelhozataluk azonban szinte minden eddigi rekordot megdöntött. Az egy-másfél évvel ezelőtt elkezdett fejlesztések mostanra jutottak el arra a pontra, hogy ki lehetett őket állítani, és így iszonyú mennyiségű játék zuhant a

gyanútlan látogatókra. A fél ECTS beszámolót tele lehetett volna írni a programok ismertetésével, így érthető, hogy ebben a rövidke riportban csak néhányukkal tudtunk foglalkozni. (Nem kell azonban kétségbe esni, a következő PC Guru News-t kizárólag az innen kimaradt érdekességeknek fogjuk szentelni.) Az Apogee egyike a legtermékenyebb fejlesztőcsapatoknak, a megjelentetett Doom-klónok számában pedig végképp ők viszik el a pálmát. Az elkövetkezendő három hónapban négy ilyen játék várható tőlük, melyek természetesen már mind az új 3D-Engine-nel készülnek. Ez az új rendszer egyébként nagyon hasonlít a Dark Forces felépítésére és irányítására, azaz lehet majd fel-le nézelődni, ugrani, kúszni és mászni. Ugyancsak jellemző ezekre a játékokra, hogy irdatlan mennyiségű falkészletet tartalmaznak, így a monotonitástól nem kell tartanunk. Az akciórészek mellé bekerült néhány kalandelem többnyire inkább csak színesíti, mintsem hogy nehezítené a játékmenetet, így a hangsúly továbbra is a lövöldözésen maradt. A 4 hamarosan megjelenő program egyébként csak a grafikájában különbözik egymástól, így egy rövid felsorolás bőven elegendő az ismertetésükre. A **Shadow Warrior** az oriental rajongóknak készül, főhősünk egy ninja, fegyvereink közé tartozik például a

dobócsillag vagy a katana. A **Ruins: Return of the Gods**-ban egy ókori egyiptomi piramisban tehetünk látogatást, mely persze hemzseg a múmiáktól és egyéb hasonló jellegű teremtményektől (szerintem ez lesz a legszebb a négy közül...). A **Blood** teli van démonokkal, zombikkal és sárkányokkal, összességében tehát ez a program fog leginkább a Doom-ra emlékeztetni. A **Nuke Dukem 3D**-be szinte mindent beleraktak a fiúk, amit egy ilyen programba bele lehetett rakni. A víz alatti harctól a lengőajtókig minden megtalálható benne, így ez a játék valódi csemege a stílus rajongóinak.

A Doom-klónoknál maradva szeretnék még két programot külön is kiemelni. Az első a **Witchheaven** (Capstone), melyben egy kicsit Ultima Underworld-ös környezetben, a kardok és a mágia világában mozogva irthatjuk a gonoszokat. Amiért külön figyelmet érdemel a játék, az a kidolgozottság olyan mérvű részletessége, amilyennel még egy hasonló alkotásban sem találkoztam. A dobófejsze beleáll a falba (és ott is marad), ellenfeleinkből darabokat tudunk kimetszeni, a goblin felemeli a pajzsát és kivédi az ütésünket, a kapualjakban árnyékba kerülünk, egyszóval a programozók ügyeltek az apróságokra. A játék meglepő módon SVGA-ban is gyorsan futott (full képernyőn), ekkor pedig már azt is látni, hogy ellenfelünk helyenként vicsorog... • *Megjelenik: '95 tél.*



A másik „kiemelésre ítélt" program a **The Terminator – Future Shock**. A történet mindenkinek ismerős, SkyNet vs. Emberek, és mi, mint az ellenállás oszlopos tagja harcolunk a különböző típusú gépek ellen. A Bethesda első témába vágó programját jobb ha mindenki elfelejti, ez az új epizód azonban minden figyelmet megérdemel. Az egymásra épülő küldetésekben a hagyományos Doom-szerű mozgás mellett repülhetünk vagy akár egy páncélozott autóval is száguldozhatunk.
• *Megjelenik: '95 december.*

A Bethesda csapata felelős a **Daggerfall** elkészítéséért is, mely a tavaly megjelent Arena folytatásaként került a köztudatba. Az Elder's Scroll trilógia második részének 3D mozgásrendszere sokat fejlődött az előző epizódhoz képest, a kérdés csak az, hogy vajon mennyire maradt meg a program RPG-nek az akciórész mellett..? • *Megjelenik: '95 ősz.*

A stratégiai programok kedvelőinek is lesz mivel eltölteni a hosszú téli estéket. Jelenleg a második világháború a legnépszerűbb téma, a **D-Day** például megdöbbentő részletességgel dolgozza fel a partraszállás eseményeit. A

normandiai partszakasz hexagonokra felbontott fölülnézeti képén akár a Utah vagy az Omaha Beach-et is megtalálhatjuk, az irányításunkra bízott több száz egység koordinálása pedig hosszú órákra le fogja kötni az embert.
• *Megjelenik: '95 ősz.*

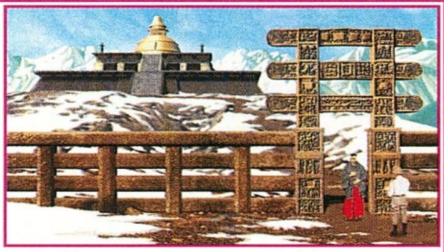
A **3rd Reich**-ben mindezt „megcsodálhatjuk" a németek oldaláról is, már amennyiben olyan ügyetlenek leszünk, hogy hagyjuk idáig fajulni az eseményeket. Jobb esetben viszont Amerikába látogathatunk, hogy a Miami Beach-en és Californiában egyidőben készülődő partraszállást személyesen irányíthassuk... • *Megjelenik: '95 ősz.*

A **Blackbeard** a legendás kalózkapitány történetét dolgozza fel ugyancsak hexagonos formában, bár itt a tengeri ütközetek és városok lerohanása mellett a (fekete?) kereskedelemmel is megpróbálkozhatunk. • *Megjelenik: '95 ősz.*

A megállíthatatlan szimulátoráradat ellenére nagyon sokan várják már a **JetFighter 3**-at, hiszen a néhai JF2-vel óriási élmény volt játszani. Ez a program volt az egyetlen olyan szimulátor, melyben megfelelő sebességgel lehetett házak között és hidak alatt repkedni gyengébb teljesítményű gépeken is. A harmadik részben mindezt újra megtehetjük, ráadásul rengeteg olyan tereptárgy is felkerült a térképekre, melyek máshol többnyire mellőzve voltak (autók, kamionok, autóbuszok, vonatok stb.). Az anyahajók leszállófedélzete a realitásoknak megfelelően

mozogni fog (nem mintha a stabil fedélzetre könnyű lett volna leszállni...), ráadásul a széllökésekkel is számolnunk kell majd. Lesz storyline és movie-szerű eligazítás, de a legfontosabb mindenképpen a repülés élvezete. • *Megjelenik: '96 tavasz.*

A lista végére maradt még két kalandjáték. A **Riddle of Master Lu** főszereplője egy Indiana Jones-szerű professzor – Mr. Ripley – ki mindent megtesz annak érdekében, hogy különleges régészeti felfedezéseket



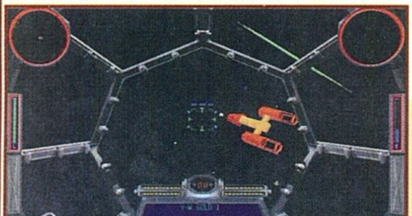
tehessen, valamint hogy kivételes múzeumát néhány egyedi darabbal gazdagíthassa. Az 1936-ban Kínában játszódó történet középpontjában egy mágikus erővel rendelkező talizmán áll, aminek a megszerzéséért természetesen nem csak Mr Ripley száll a ringbe. A hátterek grafikája fenomenális, minden renderelt, de egy kép sem viseli magán a 3D programok gyermekbetegségeinek nyomait. A szereplők digitalizáltak, de valahogy mégsem ütnek el a környezettől. Külsőre semmi kivetnivalót nem lehet találni a programban, remélhetőleg maga a játék is ilyen jó lesz. • *Megjelenik: '95 ősz.*

Mikor először megláttam a **Touché**-t, egyből a Monkey Island jutott az eszembe. Miután ezt az észrevételemet a játék programozójával is közöltem, annak arcán elégedett mosoly terült szét, modván ezek szerint sikerült elérniük a tervezett hatást. Pontosan a MI volt kitűzve mint etalon, grafikailag és a történet szempontjából egyaránt. Point and click kalandjátékról van tehát szó, mely a XVIII. századi Franciaországban a három testőr kalandjait dolgozza fel. Amennyiben a sztori is olyan jó lesz, mint amennyire eltalált a grafika, úgy év végére valószínűleg egy újabb klasszikussal gazdagodtunk... • *Megjelenik: '95 ősz.*

Virgin Interactive Entertainment

A Virgin idén is hozta a formáját, így ha nem is mérföldekkel (mint áprilisban), de mégis kiemelkedett a többi szoftvercég közül. Ebben a rövid ismertetőben persze nem eshet szó mindegyik fantasztikus alkotásukról, de azért a lehetőségekhez képest igyekeztem minél több mindenre kitérni. Elsőként itt a **The Dig**, a LucasArts legújabb kalandjátéka, a la Monkey Island. A szerencsés CD Guru tulajdonosok már ki is próbálhatták, de aki még nem hallott volna róla, annak érdemes tudni, hogy a játék Steven Spielberg történetéből készült, az Industrial Light and Magic cég segítségét is felhasználva. Kell ennél több...? • *Megjelenik: '95 október, CD.*

A **Rebel Assault 2** ugyancsak nem szorul különösebb bemutatásra, az első rész ugyanis egyike azon kevés játékoknak, melyből kis hazánkban is igen szép számmal adtak el. A fejlesztők szerint az első epizód legnagyobb problémája a túlzott linearitás volt, így ezúttal már a játékos teljesítménye is befolyásolni fogja a történet alakulását. A program stílusa egyébként szemernyit sem változott, csak a minőség javult meg szinte ugrásszerűen. A movie szédületes, érdemes megjegyezni, hogy ez az első olyan alkotás, melyben George Lucas hozzájárult olyan Star Wars jelenetek leforgatásához, melyek nem kapcsolódnak szorosan az eredeti történethez. Az eredmény olyan, mintha a Csillagok Háborúja ikszedik részét néznénk!!! (Ezt most komolyan, minden túlzás nélkül mondom!!!) • *Megjelenik: '96 tavasz, CD.*



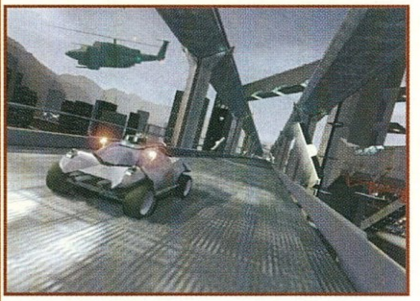
Érdemes megemlíteni a **Tie Fighter Collector's CD**-t is, mely a plusz küldetések és animációk mellett nagyfelbontásban is hajlandó elindulni. A Garoud-árnyékolás természetesen megmaradt, mindössze a pixelekről kell majd lemondanunk. Ugye nem kell nagyon ecsetelnem, hogy milyen iszonyatosan jól néz ki egy darabokra hulló X-Wing SVGA-ban...?
• *Megjelenik: '95 november.*

A **Terra Nova** a Looking Glass fejlesztőcsapat soronkövetkező munkájaként volt feltüntetve a kiállításon. A pontos meghatározás szerint ez egy jövőben játszódó harci szimulátor, melyben igen nagy hangsúlyt fektettek a csapatmunkára. Alapvetően iszonyú harci ruhákba bújtatott embereket kell majd irányítanunk egy olyan fantasztikus 3D texture-mapped környezetben, melyet egy speciális TerraScaping elnevezésű eljárással hoztak létre. Természetesen nem egyszerűen csak lövöldöznünk kell, hiszen a kerettörténetet ugyanazok a személyek alkották, kiknek egykoron az Ultima Underworld-öt és a System Shock-ot köszönhettük...
• *Megjelenik: '95 október.*

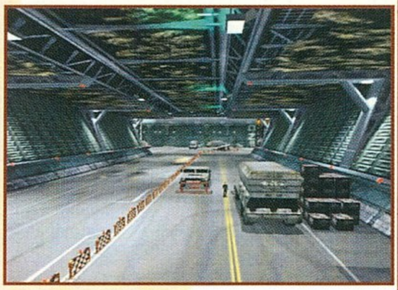
Sok flipper létezik PC-n, ezek közül azonban csak alig egy pár nevezhető igazán élvezetesnek és realisztikusnak. A golyó mozgását lassan egyes programoknak már sikerült egészen jól modellezni, az asztalokkal ellenben szinte senki sem foglalkozott. Ezt a hiányosságot igyekezték a **Tilt** fejlesztői bepótolni, mikor is megalkották az első 3D flippert. Az SVGA asztal a golyó mozgását követve scrollozódik, ráadásul a sebessége még egy 486-os gépen is megfelelő. 4 különböző asztal, multi-ball opció, meg minden, ami egy normális flipperhez hozzátartozik. • *Megjelenik: '95 október.*

A **11th Hour** tudvalevőleg a 7th Guest folytatása, és ilyen minőségében szinte teljesen azonos lesz az első rész felépítésével. A grafika és a mozirészek természetesen szebbek lesznek (speciális 640x320-as felbontást használ a program), és minden bizonnyal az új logikai feladványokkal is meg fogunk majd izzadni. • *Megjelenik: '95 október.*

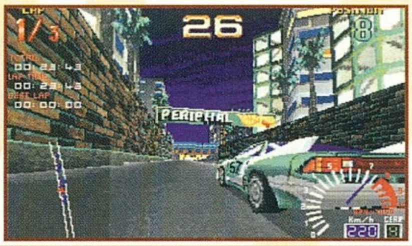
Az **Indycar Racing 2**-nek szinte törvényszerűen kellett következnie a Nascar Racing nagy sikere után, annál is inkább, mivel az első rész csak normál VGA üzemmódban futott. Nos, ezúttal már nagyfelbontásban is versenyezhetünk (már akinek bírja a gépe), és valamit az irányításon is javítottak a fiúk, mivel most már egy sima joy-jal is remekül élvezhető a játék. Modemmel akár 32-en is lehet majd egyszerre játszani, bár kétlem, hogy ezt az opciót Magyarországon bárki ki tudná használni... • *Megjelenik: '95 november.*



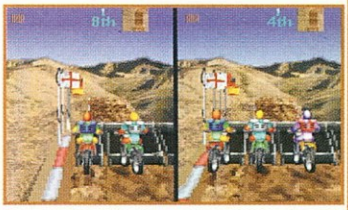
Cyberia rajongók figyelem, itt a **Resurrection**, azaz a Cyberia 2. A játékmenet itt is ugyanaz mint az első részben, csak hát a grafika...huh. • *Megjelenik: '95 november.*



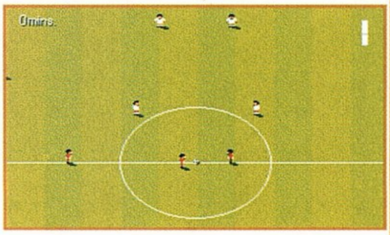
Szándékkal hagytam a végére a **Screamer**-t, az őszi ECTS talán egyik legnagyobb meglepetését. Bizonyára sokan vagyunk olyanok, kik szájtátva bámultuk a Daytona-t vagy a Sega Rally-t valamelyik játékteremben, esetleg a Ridge Racer-t egy PSX-en és közben azon elmélkedtünk, hogy vajon szeretett PC-nken mikor lesz ilyen csoda. Nos örömmel jelenthetem be, hogy a Screamer az, amire nagyon vártunk, azaz egy szupergyors (!!!), gyönyörű arcade autóverseny. Van benne városi pálya és alagút, helikopter és visszajátszás, bukfenc és többjátékos üzemmód, egyszóval minden, ami egy ilyen játékhoz nélkülözhetetlen. A zene és a hanghatások tökéletesek, de nem győzöm hangsúlyozni eléggé, hogy a legcsodálatosabb az egészben a félelmetes sebesség. Mindez persze csak Pentiumon igaz, de állítom, hogy ez lesz az a program, ami miatt mindenki aki csak teheti, át fog nyergelni egy P90-re! • *Megjelenik: '95 október.*



Warner Interactive



A motocross – akárcsak a gokart – a szimulátoripar kevésbé favorizált ágához tartozik, már amennyiben a témában megjelent programok számából lehet ilyen következtetést levonni. A Warner jóvoltából megjelenő International **MotoX** mindenképpen javítani fogja a statisztikákat, hiszen hosszú idő óta ez lesz az első valamirevaló cross-motor szimulátor. A hirdetésekben úgy szerepel a program, hogy „Doom egy motorbiciklin", és amennyiben a felhasznált 3D rutint nézzük, ebben az állításban van is némi igazság. A 30 rendelkezésre álló pálya mellett egy editorral is felszerelték a programot, így a lehetőségeink szinte korlátlanok. Két játékos esetén választhatunk osztott képernyős megoldást, de be lehet majd vetni a jól bevált soros kábelt is. A pálya és a motorok mozgása rendkívül látványos, a fejlesztők érezhetően a játszhatóságra helyezték a hangsúlyt. Kicsit a SuperKarts-ot idézte a program, legalábbis valami ilyesmire lehet számítani motocrossban. • *Megjelenik: '95 december.*



A Sensible Soccer sokak szerint midnen idők legjobb fociprogramja volt Amigán, a PC konverzió azonban valahogy mégsem sikerült túl jóra. A játékosok iszonyú gyorsan rohangáltak össze-vissza még lassabb gépeken is, a kapusok szinte semmit sem fogtak ki a lövésekből, így ha sikerült elvergődnünk az ellenfél kapujáig, az majdnem biztosan gól lett. Ezeket a problémákat elméletileg mind kiküszöbölték az új verzióban, melynek **Sensible World of Soccer**, röviden csak SWOS lesz a címe. Több mint 1400 klubcsapat és 131 nemzeti tizenegy (kb. 26.000 játékos) összes '95/96-os idényre vonatkozó adata felkerült a CD-re, ami az előre definiált 144 különböző bajnokság és kupa mellett már valószínűleg mindenki számára megfelelő változatosságot fog nyújtani. A játékba beleépítettek egy focimanager részt is, valamint a meccseket Vitray Tamás angliai megfelelője, Jonathan Pearce fogja kommentálni (ráadásul nem is akárhogy...). • *Megjelenik: '95 november.*

Elérkeztünk az őszi ECTS bemutató utolsó játékához, de még véletlenül se gondolja azt senki, hogy ez a program a minősége miatt került a lista végére! A Bitmap Brothers első PC-s alkotásáról, a Z-ről van szó, mely sok tekintetben a Command & Conquer-t idézi, ám annál lényegesen pergőbb. Az egész játék elsősorban akció orientált, ám a látottak alapján egyben a Dune2 vagy a Warcraft stílusjegyeinek pozitív vonásait is magán hordozza. Rengeteg poént és geget építettek a fejlesztők a programba, de mindezek ellenére bizony igen kemény stratégának kell lennünk, ha mind az 5 meghódításra váró bolygót (darabonként 4 pályával) le akarjuk igázni. Nem kérdéses, hogy a Z is a nagy esélyesek között indul a '95 legjobb játékáért vívott csatában, bár idén (szerencsére) nagyon kemény lesz a mezőny...

Del

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

16 OLDALAS HARDWARE – SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/11

TARTALOMJEGYZÉK

Microsoft Office '95 - 2. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
MiroVideo DCI pro 8
AllMedia Pro Lite video editáló kártya 9
Új Genoa grafikuskártyák 10
Gravis Ultrasound zenélési lehetőségek 11
Új Computer Books szakkönyvek 12
Multimédia CD-ROM-ok 14
Gravis joystick körkép 15

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel – Tel.: 113-0114

Microsoft Office '95 2. rész

Névjegy

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

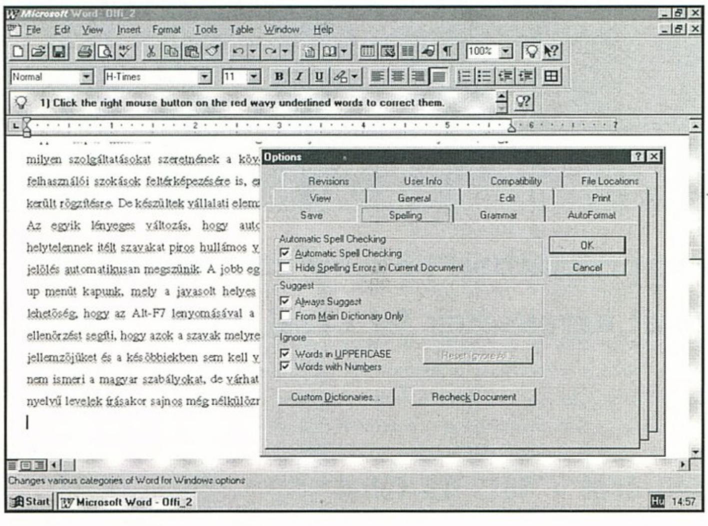
Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

MS Office '95 - 2. rész

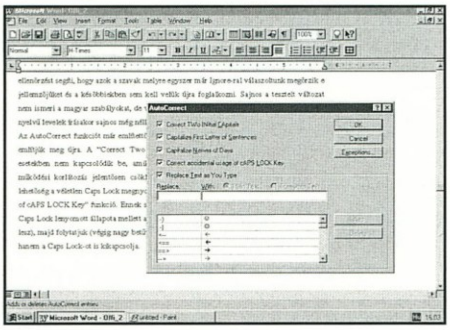
MELLÉKLET

Az előző számban már olvashattunk a Microsoft Office 95-ről. A mostani számban kerül ismertetésre, hogy a „nagy" programokban milyen változások történtek, ill. mely szolgáltatásaikkal könnyítik meg a felhasználók életét.

Az „egyes számú alkalmazás" címre valószínűleg a Word számíthat, ha a felhasználók számát tekintjük. Ennek megfelelően a Word elég nagy hangsúlyt kap a fejlesztések során. Az új lehetőség felsorolása önmagában nem lenne olyan hosszú lista, mert azt már elöljáróban leszögezhetjük, hogy a változások nem voltak olyan radikálisak mint korábban, a 2.0-ról 6.0-ra történő váltáskor. Már az is érdekesnek számít, hogy a fejlesztés során feldolgozták a több mint 8.000 Word 6.0-val kapcsolatos kérdést, amit a Microsoft Product Support kapott. Ezenkívül a Word „kívánság" telefonján is volt közel 5.000 javaslat, hogy milyen szolgáltatásokat szeretnének a következő verzióban. A felmérések kiterjedtek a felhasználói szokások feltérképezésére is, ennek során 750.000 egér és billentyű lenyomás került rögzítésre. De készültek vállalati elemzések is.

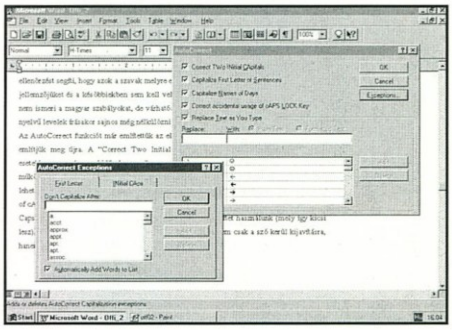


Az egyik lényeges változás, hogy automatikus helyesírási elemzést kérhetünk. A helytelennek ítélt szavakat piros hullámos vonallal húzza alá. Ha kijavítjuk a szót, akkor a jelölés automatikusan megszűnik. A jobb egérgomb megnyomásával helyzet érzékeny pop-up menüt kapunk, mely a javasolt helyes szóalakokat is tartalmazza. A másik gyorsító lehetőség, hogy az Alt-F7 lenyomásával a következő hibás szóra ugrik. A későbbi gyors ellenőrzést segíti, hogy azok a szavak melyre egyszer már



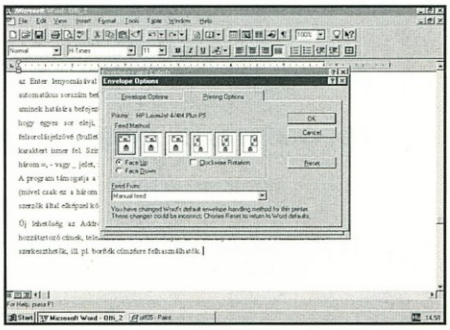
Ignore-ral válaszoltunk, megőrzik-e jellemzőjüket és a későbbiekben sem kell velük újra foglalkozni. Sajnos a tesztelt változat nem ismeri a magyar szabályokat, de várhatóan a magyar verziónak része lesz. Így magyar nyelvű levelek írásakor sajnos még nélkülözni kell e szolgáltatást.

Az AutoCorrect funkciót már említettük az előző részben, most csak az új szolgáltatásokat említjük meg újra. A „Correct Two Initial Capital"-ról sikerült kideríteni, hogy olyan esetekben nem kapcsolódik be, amikor a szó nem tartalmaz magánhangzót. Ez

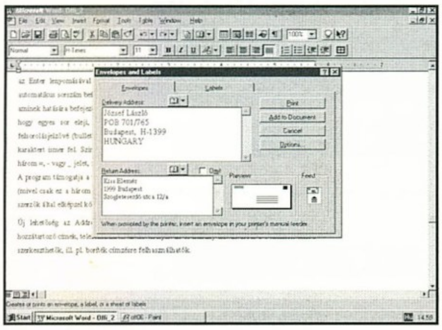


a kis működési korlátozás jelentősen csökkentette a téves „javítások" számát (pl. MHz). Új lehetőség a véletlen Caps Lock megnyomások kijavítására szolgáló „Correct accidental usage of CAPS LOCK Key" funkció. Ennek segítségével a Word automatikusan észreveszi, hogy a Caps Lock lenyomott állapota mellett a szó első betűjéhez Shiftet használunk (mely így kicsi lesz), majd folytatjuk (végig nagy betűvel). A javítás során nem csak a szó kerül kijavításra, hanem a Caps Lock-ot is kikapcsolja.

Mind a két (két nagy kezdőbetű, ill. a mondat első betűje) funkcióhoz kivétel lista is tartozik. Ennek segítségével kerüli el a program a rövidítések kijavítását. Az AutoCorrect lista mérete a 6.0-s változatban (gyárilag) még csak 12 bejegyzést tartalmazott, a 7.0-s változatban a lista mérete 350-re nőtt. A lista szavainak felhasználása is megváltozott, korábban csak a space

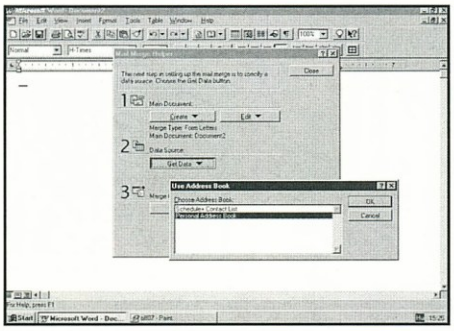


számított elválasztó jelnek, most egyéb írásjelek is aktivizálják e funkciót. Nem számít új lehetőségnek az AutoFormat (legalább is a 6.0-hoz képest). Azonban ez a funkció is bővült, igaz csak néhány kapcsolóval... Milyen kényelmi szolgáltatásokat nyújt az AutoFormat? Például lehetőség sorszámozott listák automatikus formázására gépelés közben, az Enter lenyomásával megkapjuk a következő

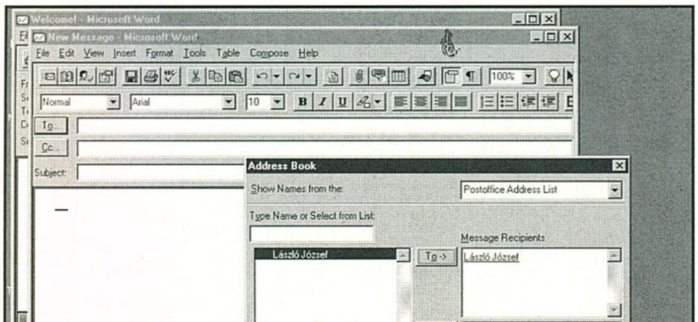


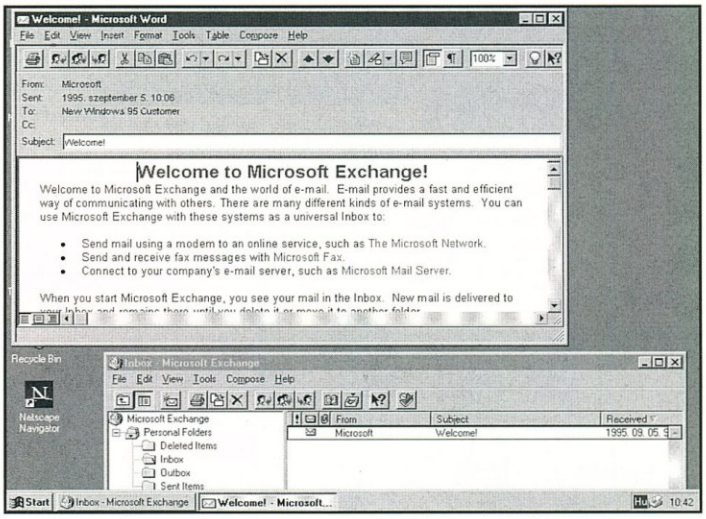
sorszámot. Ha véget akarunk vetni az automatikus sorszám beírásának, egyszerűen csak ki kell törölni a már felesleges sorszámot, aminek hatására befejeződik a sorszámozás. Hasonlóan a felsorolásokat is támogatja azzal, hogy egyes sor eleji, önmagukban álló karaktereket felismer és a megadott típusú felsorolásjelzővé (bullet) konvertál. Felsorolásjelzőként a *, o, >, - vagy más szimbólum karaktert ismer fel. Szintén az automatikus gépelés közbeni formázást segíti, hogy legalább három =, - vagy _ jelet, melyek önmagukban állnak egy sorban vízszintes vonallá konvertál. A program támogatja a törtszámok (pl. 1/2, 1/4 és 3/4) egyetlen törtszámmal történő írását (mivel csak ez a három található meg a szabványos betűkészletekben). Azonban ha nem a szerzők által elképzel kódokra esnek, nem működik megfelelően a funkció.

A felsorolásjelzőkkel kapcsolatos élmény, hogy még mindig nem teljesen úgy működik a dolog, ahogy sokan szeretnék. Ha utólag kívánunk beszámozni egy listát, akkor gondok lehetnek, ha számmal kezdődik valamelyik sora. Addig már eljutottak a fejlesztésben, hogy felsorolásjelző választáskor megkérdezi, hogy felülírja-e számokat vagy nem. Sorszámozott lista esetén azonban fel sem merül a kérdés, mindenképpen felülírja az esetleges számokat (megoldás egy kis kerülő: először felsorolásjelzőt kell választani, majd utána sorszámozott listát...). Ez már a 6.0-ban is így volt, de végre megcsinálhatták volna rendesen e funkciót.



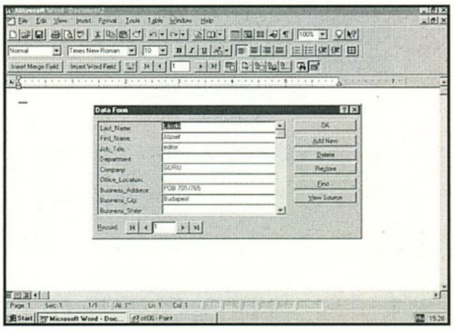
Új lehetőség az Address Book, mellyel (nem túl meglepő módon) személyek és a hozzátartozó címek, telefonszámok tarthatók nyilván és néhány kattintással a dokumentumba szerkeszthetők, ill. pl. boríték címzésre felhasználhatók. E funkció az Exchange Personal Address Book (PAB) és a Schedule+ Contact List-jén alapul. Ennek a megoldásnak előnye, hogy az egyszer már összegyűjtött adatokat a későbbiek folyamán bármikor felhasználhatjuk. A kényelmesebb felhasználhatóság érdekében a legtöbb mezőhöz tartozik egy MRU (Most recently used) lista, mely a



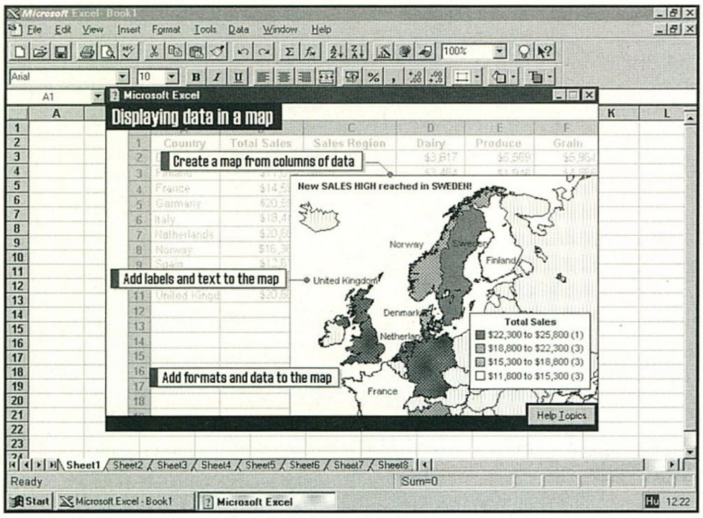


legutoljára felhasznált neveket tartalmazza. Ide tartozik az is, hogy a Mail Merge funkciónál is lehetőség van az említett adatforrások felhasználására.

A legfontosabb változások természetesen a Windows 95-höz igazításból származnak. Ilyen változás, hogy a nyomtatásnál újabb opciók közül választhatunk. Azonban egy roppant bosszantó dologgal is találkoztam: a korábban gond nélkül működő postscript nyomtató rejtélyes stack error hibaüzenettel fejezi be tevékenységet, néha legkisebb grafikát tartalmazó oldal nyomtatásakor is. Ez sajnálatos módon a Windows '95 hibájának tűnik... A nyomtatási dialógus ablak alapvetően nem sokat változott, továbbra is csak az Options-szel érhető el a Reverse order kapcsoló, amire azért (véleményem szerint) gyakrabban van szükség (szegény ember duplex adaptere két oldalas nyomtatáshoz). [Ha a páros/páratlan választási lehetőség egyből elérhető...]

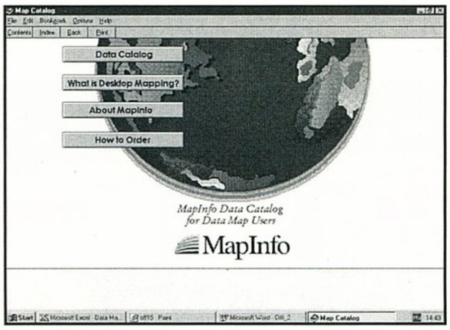


A Word univerzális használhatósága abban is megnyilvánul, hogy nemcsak szövegszerkesztésre, hanem pl. az Exchange beépített editorát lecserélve leveleink szerkesztésére és olvasására is használhatjuk. Mivel a Word (Mail) szintén RTF formátumú leveleket küld, lehetőség van a Word összes lehetőségének használatára, legfeljebb



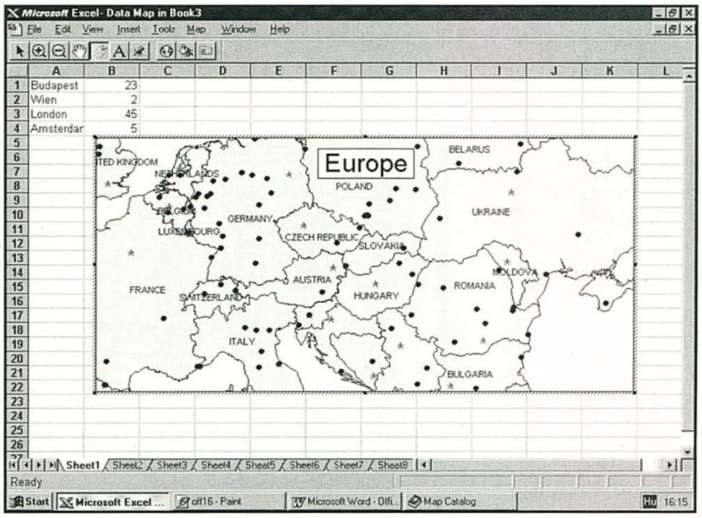
ha az Exchage beépített editorát használjuk megjelenítésre, egyes formázási elemek (pl. táblázatok) nem jelennek meg. A kényelmes használat érdekében kétféle toolbar bar-ral is rendelkezik: külön Read és Compose funkciókat tartalmazó. Amennyiben a címzett csak karakteres terminállal rendelkezik, a WordMail automatikusan visszakonvertálja az AutoCorrect funkció által kijavított szimbólumokat (==>, :) stb.). A levelezési szoftverektől elvárt módon lehetőség van signature file-ok automatikus beillesztésére is.

Már a 6.0-s változathoz megjelent, a Microsoft ftp serveréről letölthető file segítségével lehetőség van WEB oldalak szerkesztésére és megtekintésére is. Az Internet Assistant feleslegessé teszi a html (Hypertext Markup Language) file-ok (és nyelv) ismeretét, mely a szabványos file-formátumnak számít a World Wide Web világában. Ezentúl a Word lehetőségeit tartalmazó, hatékony

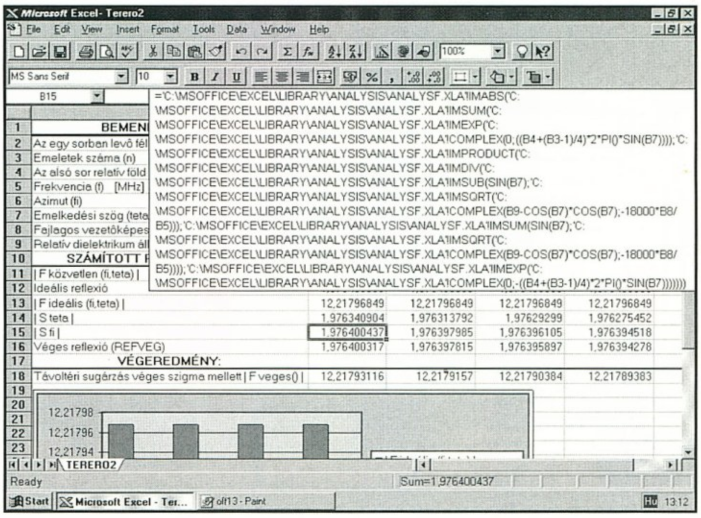


szerkesztőprogramhoz juthatunk, ha letöltjük az említett kiegészítést.
És persze a Word előnyei közé tartozik, hogy a Microsoft kiadott egy Word Viewert, mely kis mérete ellenére képes megjeleníteni a Word file-okat (minden lehetőséget támogat), a dokumentum kinyomtatható, egyes részei kimásolhatók. Mindössze a dokumentum nem módosítható (és persze nincs mentési funkció sem). A Word Viewer szabadon terjeszthető utility.

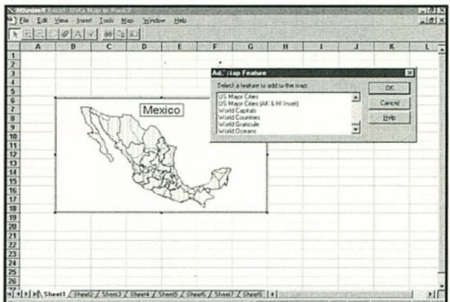
A „kettes" számú alkalmazásnak számító Excel is több kisebb-nagyobb fejlesztésen ment keresztül, a legfontosabbnak a sebesség növekedést tartják, mely a Microsoft saját adatai szerint a munkalap teljes újra számolása esetén elérheti az 50%-ot. (Ezt sajnos nem tudtam kipróbálni, nem rendelkezvén megfelelően nagy méretű és valóban reális összefüggéseket tartalmazó munkalappal.)



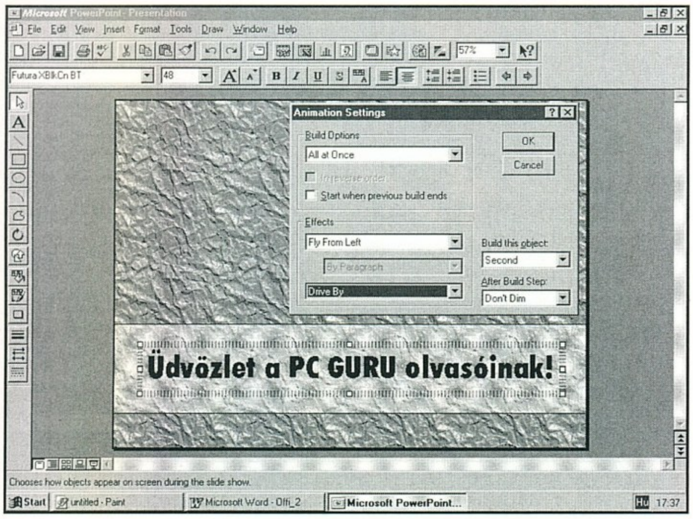
Az Excelt is felruházták a legtöbb már a Word-nél említett újdonsággal, pl. AutoCorrect és Spelling funciókkal. De említhetnénk az egységes File Open/Save funkciót is, de inkább néhány valóban hasznos kényelmi szolgáltatást emelnénk ki. Ilyen szolgáltatás, hogy a scroll bar-okkal történő mozgáskor kiírja az aktuális sor, ill. oszlop számát egy sárga színű dobozban (hasonlóan a Word oldalszám kijelzéséhez), vagy másik ilyen jellegű funkció, hogy az alul elhelyezkedő státusz sorban kiírja a kiválasztott cellák összegét, a max, ill. minimális értékűt a kiválasztott cellák közül, a kiválasztott cellák számát stb. Mindezek közül egyszerűen a jobb egérgombbal választhatunk, hogy melyik kerüljön kijelzésre..



A legnagyobb újdonság cím várományosa azonban minden bizonnyal a térképek



beszerkeszthetőségének lehetősége. Ennek alapja a Mapinfo amerikai cég programja, melyet jelenleg kb. 150.000 felhasználó használ (ismét egy példa arra, hogy vegyük meg mások bevált termékét...). Ennek révén a táblázatban található földrajzi nevek és a hozzájuk tartozó numerikus adatok térképhez köthetők. Az adatbázisban jelenleg Ausztrália, Mexikó, Kanada, Európa, Egyesült Királyság és az Egyesült Államok államok adatai találhatók meg. Persze vannak az egész bolygóra vonatkozó globális adatok is: fővárosok, óceánok, országok.

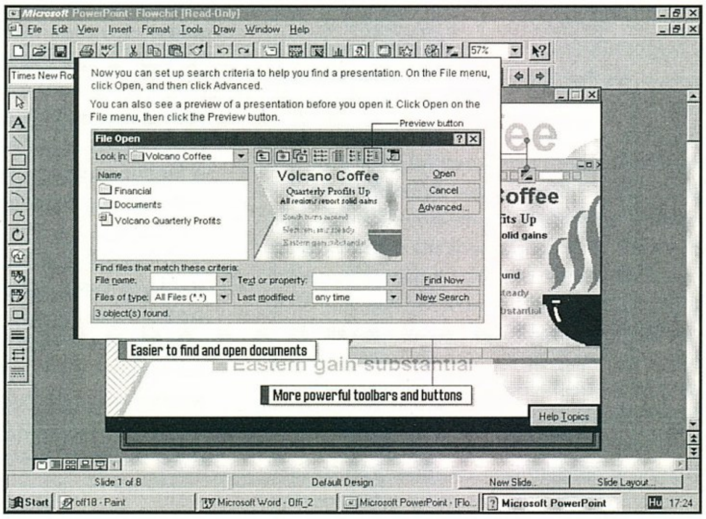


Az Excel-t gyakorlati próbának alávetve kissé elszomorító volt, hogy egy komplex számokkal dolgozó antennakarakterisztikát számolóprogram, mely annak idején még 4.0-s Excelben készült, nem volt elindítható. Az 5.0-s változatban még lehetőség volt a 4.0-s add-on modulok aktiválására, ami után a munkalap rendesen működött, az új 7.0-s változatban azonban már nincs ilyen lehetőség. Bár a lehetőségek között szerepel a 4.0-s linkek update-elése, azonban a dolog nem igazán tűnt működőnek, sőt az is probléma, hogy a cellába írható összefüggés korlátozott hosszú lehet, így e rosszul beolvasott összefüggések csonkulnak is...

Az utolsónak maradt alkalmazás, a PowerPoint a különféle előadások megtartásához szükséges diák, írásvetítő-fóliák stb. elkészítését támogatja. Természetesen a multimédia jegyében nemcsak ilyen „produktumok" készíthetők a programmal, hanem pl. .AVI file-okat is elhelyezhetünk az egyes oldalakon. Az ilyen presentation-ök megtartásához azonban némileg modernebb berendezésekre van szükség (pl. átvilágítható LCD-s/aktív mátrixos kijelzők – nagy fényerejű írásvetítőkkel; projectorok, melyek támogatják a VGA szabványú jeleket stb.), azonban a siker várhatóan nem marad el...

Az új vizuális lehetőségek közé tartozik a textúrával történő kitöltés, mely a félig átlátszó négyzetekkel (és egyéb formákkal) kombinálva rendkívül látványos, ugyanakkor könnyen elkészíthető slide-okat eredményez. A beépített textúra típusok nincsenek sokan, de egyszerűen bővíthető a kínálat. Ez azért sem nehéz, mert CD számra elérhetők a legkülönfélébb válogatások, melyeket 3D grafikai, ill. DTP célokra készítettek.

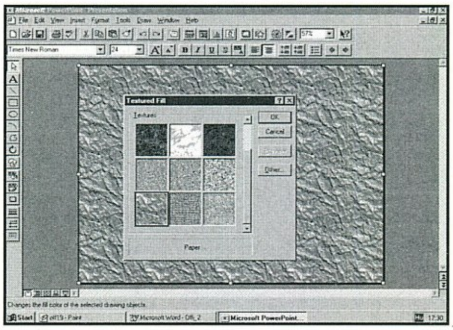
Az új vizuális lehetőségek ezzel még nem értek véget, lehetőség van ún. gradient fill-ek alkalmazására is. Kár, hogy ekkor nem alkalmazhatunk átlátszóság beállítást (talán a következő változat majd támogatja, hogy alfa



channel-t lehessen mindenhez rendelni... bár erre csak ritkán van szükség és alaposan képes lelassítani minden működését).

Szépek a színes slide-ok, azonban sok esetben nincs lehetőség (vagy szükség) színes megjelenítésre, nyomtatásra. Egyetlen gomb megnyomásával bekapcsolható az ún. B&W View. Ekkor a szerkesztőképernyőn egy kisméretű ablakban jelenik meg a színes kép (Color View) – nagyban a szürkeskálás képen dolgozhatunk.

Új lehetőség a Style Checker. Ez megadható szempontok alapján megvizsgálja az elkészült slide-okat és eldönti, hogy megfelelőek-e. A Visual Clarity a használt betűtípusok számát, az egyes célokra használt feliratok méretét, az egyes sorok számát ellenőrzi. A Case and End Punctuation

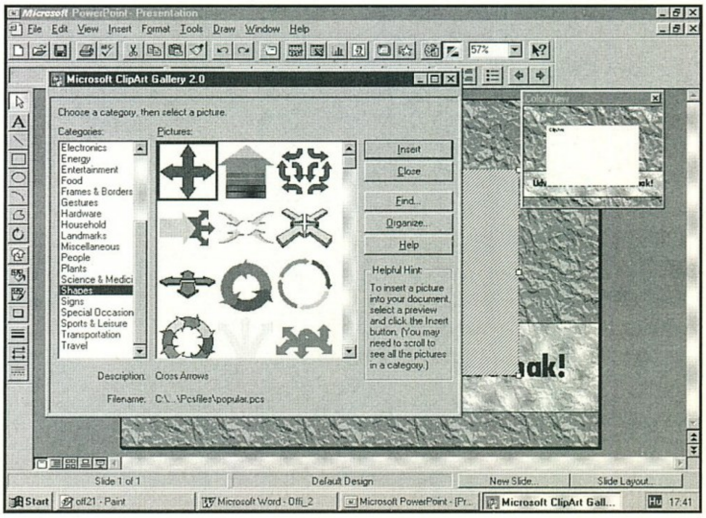


a sorvégi írásjelek, ill. kis/nagybetűs írásmódot vizsgálja.

A multimédia lehetőségekről már egy félmondatot írtunk, azonban megérnek még néhány további gondolatot is. Alaposan kibővültek a az egyes elemekhez kapcsolható animációs lehetőségek, továbbá az egyes slide-ok közötti váltásokhoz kapcsolódó effektek. És persze jóval egyszerűbben helyezhetők el audio- és video részletek is, közvetlenül az Insert menüből. Egy biztos, legalább high-color megjelenítés javasolt.

Bár még sokat lehetne írni a Microsoft Office 95 programcsomagról, azonban nem akarjuk ezt az ismertetést a végtelenségig folytatni, mert akkor sem biztos, hogy sikerülne minden újdonságra, ill. nagyszerű szolgáltatásra rábukkanni, így inkább ezt a (két részes) sorozatot ezért most befejezzük, legközelebb egy másik Windows 95 alatt futó programról olvashatunk ezen az oldalakon.

(JOCO)



MELLÉKLET

Hírek

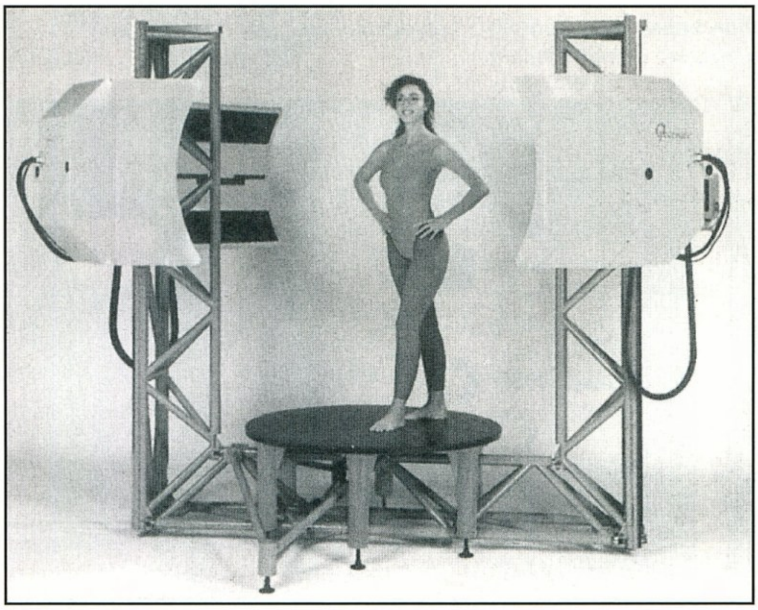
Tallózgatás a közelmúlt híreiből

Siggraph `95
Ciryx 5x86
3D-s grafika PC-n – nVIDIA
Micrographx ABC Graphics Suite

MELLÉKLET

Siggraph '95

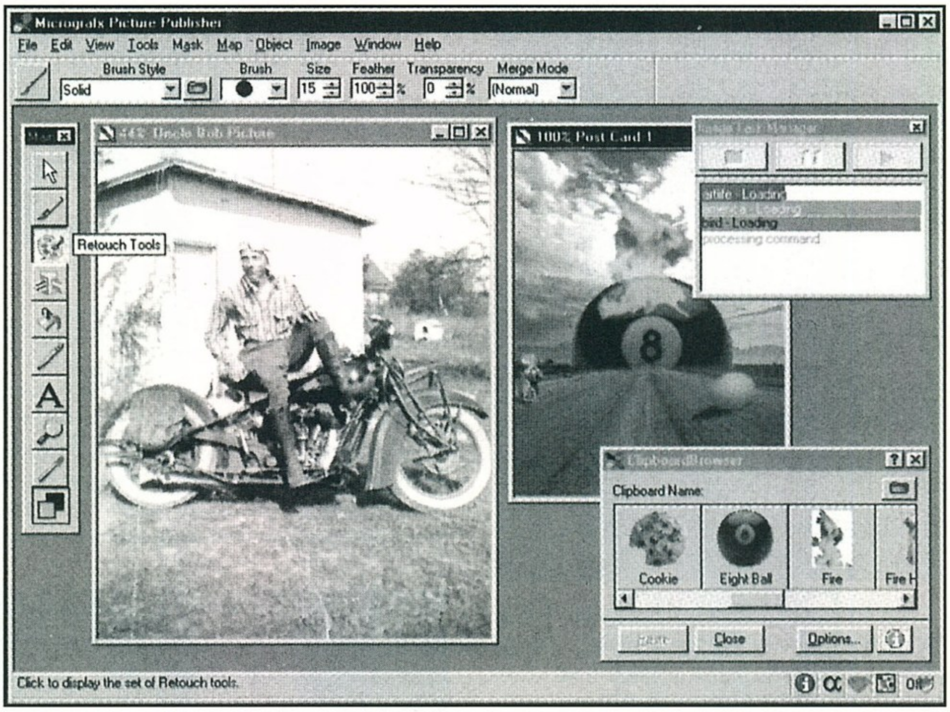
Az egyik legnagyobb számítógépes grafikai kiállítás a világon a Siggraph, melyet évente egyszer rendeznek meg Los Angeles-ben. Idén augusztusban már 22. alkalommal jöttek össze az iparág legnagyobbjai. A computer-grafika óriási fejlődésen ment át az utóbbi években. Nagy stúdiók és cégek jöttek létre, mint a Silicon Graphics, Warner Bros. Interactive, Disney, Industrial Light and Magic, DreamWorks, Digital Domain, és a Microsoft Softimage. Ezek a cégek egyre több kreatív egyént toboroznak különböző projektjeikhez – animátorokat, tervezőket, software- és játékfejlesztőket. Ez a trend abban is megmutatkozott, hogy mintegy 38000 szakmai látogatója volt a kiállításnak. Ma már a reklámfilmek és játékfilm-effektek gyártása mellett megjelent mint új terület, a CD-ROM-ok és számítógépes játékok készítése. (Pl. a Mechwarrior 2 introját a Digital Domain készítette.) A TV-ben és a mozi-produkciókban egyre több számítógépes effektet és megoldást láthatunk. Sokszor már szakértő kell annak megállapításához, hogy egy jelenetben valós szereplők vannak-e, vagy számítógép által generáltak. Olyan filmek, mint a Batman mindörökké, Casper, Species és Apollo13 lehetetlenek lettek volna e technika nélkül. A Casper mégis új mérföldkőnek számít e területen. Két év alatt a 418 jelenethez, 35 ILM-szakember, a Softimage és Alias/Wavefront software-ek segítségével 50 percnyi effektet és szellem-animációt hozott össze. A Disney is ki szeretne rukkolni ez évben egy nagyszerű számítógépes filmmel. Ezt a Luxor Jr című filmjével világhírűvé vált Pixar Animation Studio készíti, és Toy Story lesz a címe. A kiállítás egyik nagy újdonsága a képen is látható 3D-scanner volt. A monterey-i, Cyberware nevű cég által bemutatott teljes alakos test-scannerrel 17 másodperc alatt lehet egy embert színesben 'digitalizálni'. Míg előáll a modell, másodpercenként 60000 darab mért 3D adatot dolgoz fel a gép. Alapítása után 13 évvel a Silicon Graphics, a grafikus munkaállomások és szerverek legnagyobb gyártója, az Alias Research-el és a Wavefront Technologies-szel való fúzionált. Ezzel az integrált grafikus rendszerek (software-hardware) legnagyobb gyártója lett. Erre válaszlépésként vásárolta fel a Microsoft a Softimage-et. Az amerikai kartell-bizottság vizsgálata azonban arra kötelezte az SGI-t, hogy a saját gépeik mellett a többi géptípusra is fejlesszék ki a software-eket. Az SGI PC-s oldalról elég erős támadásnak lesz kitéve, mivel a Microsoft erőteljesen a Softimage Windows NT alapú változatát fogja nyomni, és ez P6-on igen gyorsnak bizonyult az első teszteken. A PC-k ára jócskán a SGI-gépek ára alatt marad; ezenkívül az Amigán igen népszerűvé vált Lightwave-nek is megjelent az NT-alapú változata, ezek mind a PC-k előretörése mellett szólnak. Az Alias/Wavefront cég új elnöke a kiállításon bemutatott néhány képet a már két éve folyó fejlesztésükről, a Maya-ról. Ezzel a 21. század software-architektúráját akarják létrehozni. Az új rendszer segítségével olyan eszközöket akarnak az animátorok kezébe adni, melyekkel minden tökéletesen, szintetikusan szimulálható lesz. A jövőben szintetikus színészeket, lényeket és virtuális környezeteket akarnak tömegével alkalmazni a TV-ben és moziban egyaránt.



Cyrix 5x86

Már sokadszor írunk ezen új processzorról, de most sikerült több infót szereznem. Az egyik első teszt eredményét szeretném bemutatni. A Cyrix 5x86, mely korábban M1sc néven futott egy lebutított M1-es. Egy pipeline van benne és 32-bites 486-tűkompatibilis. Belül háromszorozott sebességgel 100 MHz-es. Mit ígért a Cyrix? Pentium75 teljesítményt, annál 50 dollárral olcsóbb áron, kevesebb teljesítményfelvételt (3,5 watt, ezzel kiváló lehet notebook-okban) és azt, hogy 486 DX4/100 alaplapokban felhasználható lesz. A processzor felépítésében elég erősen hasonlít egy Intel DX4-100-ra: belülre 16 KByte L1-cache került, egy pipeline, hardware multiplier,... A parancsok nagy részét kb. azonos gyorsan hajtja végre mint a Pentium, azonban a lebegőpontos műveletekben jelentősen elmarad tőle. Néhány teljesítmény-növelőt még beépítettek az új proceszorba, mint a

Write-Back cache-t és a write burst-t. Ezenkívül is sokféle gyorsító eljárás bekerült a proceszorba, de ezek még nem elég stabilak, és ezért letilthatók. A stabilitással és a kompatibilitással nemigen voltak problémák. Tesztelték a főbb oprációs rendszerek, mint DOS, Warp, Windows 3.1, Windows NT, Windows 95 és Linux alatt mindenféle kártyákkal. Probléma csak floppy drive-val merült fel, de ez valószínűleg chipset probléma és nem a processzoré. Az 5x86 minden 486-os parancsot ismer, de a speciális pentium-parancsokat sajnos nem. Windows alatt 12-20 százalékkal bizonyult gyorsabbank egy DX4/100-nál, ami egy Pentium 75-tel teljesíményének felel meg. összességében az 5x86-100 normál alkalmazásoknál egy Pentium 75-el egyenrangú, ha eltekintünk a lebegőpontos műveletektől. Ez a teljesítmény notebook-okban elegendő lehet, azonban ma már lassan elvárható lesz egy Pentium 90-es sebessége egy házi-gépnél- a játékokat is erre optimalizálják. Azaz szerintem továbbra is érdemesebb kivárni, és év vége felé venni egy Pentium 90-est egy Triton chipset-es alaplappal. Azt hiszem a Cyrix ezzel egy kicsit elkésett.



3Dimenziós grafika PC-n

Miután a PC-s játékipar lassan kezdi kimeríteni a 320x200/256 szín felbontás lehetőségeit, egyre újabb szinteket hódít meg. Mára kezd standarddá válni az SVGA, 640x480 grafika. Ez sokkal élethűbb megjelenítést tesz lehetővé, azonban pontosan négyszer annyi pontot kell így kezelnünk. Ehhez gyors Pentium-os gép és gyors grafikus kártya szükséges, hogy elfogadhatóan meg is mozduljon. Ezen probléma feloldására szolgálnak az új 3D-s grafikus gyorsító-chip-ek. Ezek közül az egyik elsőről, a Glint-ről korábban már írtunk. Azóta kijött néhány ilyen alapú kártya, de viszonylagos drágaságuk miatt nem terjedtek el tömegesen, hanem inkább csak a profi grafikusok és CAD-felhasználók körében. Ezen chipek-ben rejlő speciális funkciók jobb kihasználására létrehoztak több szabványos 3D API-t, mint az OPEN-GL, 3DR, 3D-DDI vagy Render Morphics. Ezek megkönnyítik a programozók és hardware-gyártók számára, hogy tömegméretben kihozzanak termékeket. Az SGS Thompson az nVIDIA nevű leányvállalatával együttműködve kihozott egy új chip-sorozatot, melyek a 32-bites grafikus gyorsító mellett 3D-gyorsítót is tartalmaznak. Olyan 3D funkciókat építettek bele, melyeket főleg játékoknál lehet kihasználni. Például a Quadratic Texture Mapping-nek nevezett eljárást. Ez 9 iránypont mentén képes egy képet gömbölyű felületre feszíteni (lásd képen), mindezt úgy, hogy a gépnek csak a 9 pont koordinátája kell és maga a kép, a tényleges számítást valós időben a chip végzi. Ezenkívül természetesen gyorsított poligonkezelés, fény és árnyékszámítás is belekerült. A chip-ben nem csak grafikus gyorsító áramkörök, hanem egy DSP-alapú wavetable szintetizátor is helyet kapott, mely a gépünk RAM-ját használja sample-RAM-ként, nem pedig drága ROM-ot. Az első ilyen chip-re épülő kártyákat a Diamond készíti EDGE néven, és ára előreláthatólag nagyon kedvező lesz.

Micrographx ABC Graphics Suite

Lassan a Windows 95 körül is beindul a software-gyártók gépezete. A Corel után a Micrografx is megjelentet egy integrált grafikus megoldást Windows 95 alá. Ez nagy konkurenséhez, a Corel Draw-hoz hasonlóan egy program-csomag. Négy programból áll. Az első egy vektoros rajzoló-program, a Designer új változata. Mind technikai ábrák, mind művészi képek rajzolására alkalmas. Scannelt fotók és mindenféle egyéb képek átdolgozására a Picture Publisher-t adják. Sokféle effektet tartalmaz és rengetegféle funkciót retusáláshoz. A gazdasági és egyéb grafikonok megjelenítésére az ABC Flowcharter-t mellékelik. Bőséges választékot találunk benne mindenféle jelölésekből és félkész sémák is gyorsítják munkánkat. Végül, de nem utolsó sorban a Media Manager maradt. Ez az archiválást és adatcserét segíti elő munkánk során. A program-csomagnál nem arra törekedtek, hogy minél több programot adjanak a felhasználónak, hanem, hogy egy minél teljesebb megoldást nyújtsanak grafikai problémáihoz. Az ABC Graphics Suite egy igen integrált csomag, mely a grafikai alkalmazások között a Microsoft Office-hoz hasonló szerepet tölthet be.

Charlie

MiroVideo DCI pro

Névjegy

AXICO Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax.: 268-0330, 142-3255

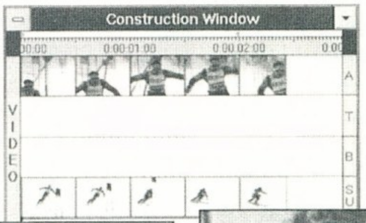
MiroVideo DCI Pro

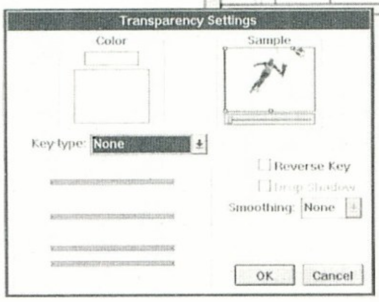
A szintén német FAST mellett a MIRO lett az utóbbi években a PC-s desktop videozás éllovasa. Sorra jelenteti meg egyre jobb videos kártyáit. Ezek nagy palettát fednek le. Van közöttük egyszerű avi-gyorsító is, de a nagy dobást a video-digitalizáló és szerkesztő kártyáik jelentik. Ezek közül elsőként a DC1-et hozták ki. Ez Motion JPEG (MJPEG) tömörítést használ. Erre azért van szükség, mert pl. a PAL rendszer 768×576 pixel felbontáson, 24 bites színmélységgel és 25 kép/perccel működik, ami 32 MB-nyi adat átvitelét igényelné a winchesterre másodpercenként. A kártya bármely video-forrásból érkező jel digitalizálására képes, mely composite vagy S-Video jelet szolgáltat (VHS, S-VHS, Video-8, Hi8). A kártyán composite és S-Video be és kimenetek vannak; PAL, NTSC és SECAM jelek digitalizálására képes. Ha hanggal együtt akarjuk a video-anyagot digitalizálni, akkor azonban szükségünk lesz egy Windows-kompatibilis hangkártyára is. A kártyához természetesen mellékelik a megfelelő digitalizáló és szerkesztő programokat is. A DC1-hez a VideoStudio 2 nevű video-szerkesztőt adják, míg a DC1 Pro-hoz a jóval nagyobb tudású Adobe Premiere-t. A DC1 Pro és az alap DC1 között fontos eltérés még, hogy adják hozzá a miro Video-Mouse nevű eszközt is, mely megkönnyíti a video vágását.

A kártya installálása kissé hosszadalmas, mivel rengeteg interrupt-ot, port-ot lefoglal és kicsit meg kell szenvedni, míg mindnek találunk szabad helyet. Azonban ha ezen, a nehezén túlesünk, akkor már semmi nem állhat a videozás útjába. A kártya beinstallálása után felrakjuk a drivereket is, majd a video-szerkesztő programot installáljuk fel.

A rendszer működéséhez egy gyors 486-os és minimum 8 MByte RAM szükséges, de ajánlott a 16 MByte. Mivel nagy mennyiségű adatot kell mozgatnunk rövid

idő alatt, ezért célszerű, hogy E-IDE winchesterünk legyen, és lehetőleg valahol 1 Giga körüli méretben.
A DC1 és DC1 Pro maximum 384×288, true color, 30 frame/sec felbontásban tud digitalizálni, azaz VHS minőségre képes. Ez bárkinek megfelelő aki otthon szeretné átszerkeszteni, feliratozni vagy effektezni korábban felvett video-anyagait. Kiválóan alkalmas pl. nyaraláskor, utazáskor,... felvett anyagainkon az utómunkálatok elvégzésére, de akár video-prezentációk is létrehozhatóak a segítségével.





A DC1 Pro-hoz adott Adobe Premiere talán a legjobb PC-s video-szerkesztő software jelenleg. Rengeteg hasznos szolgáltatást nyújt. Megpróbálom összefoglalni a legfontosabbakat. Rengetegféle forrásból származó anyag felhasználására és szerkesztésére képes: digitalizált video (avi), flc animációk, sokféle állókép-formátum. Ezek között képezhetünk több mint 30 féle átmenetet, mint pl. slide, checkerboard,... Az egyes video-sávokra ráereszthetünk különféle szűrőket, melyekkel érdekes hatások érhetők el. Egymás elé, illetve mögé is vághatunk videokat – mix. Az átmenetek és effektezés mellett még nagyon fontos, hogy többféleképpen feliratozhatjuk is anyagainkat. A videoanyag alá pedig keverhetünk .aif vagy .wav formátumú hangot is a Premiere segítségével. Mindezt rendkívül elegánsan, könnyedén és gyorsan tudjuk megcsinálni, a végeredmény pedig magáért beszél.
A DC1 Pro sajátossága még, hogy adják hozzá a Video Mouse-nak nevezett egységet. Ez egy a video-vágást megkönnyítő berendezés, mellyel egy félprofi házi vágórendszert kapunk. Megfelelő videoval együtt használva kocka pontossággal jelölhetünk ki a videoanyagon vágási pontokat (Cut in, Cut out). Erre szolgál a rajta található, az újabb SONY videokról már ismerős sebességállító tekerő, a jog-shuttle. A Video Mouse két videorecorder egymástól független kezelésére képes. Az egyik lesz a lejátszó, míg a másik a felvevő egység. A lejátszó olyan VCR kell legyen, mely képes video Time Code-ot küldeni és fogadni egy megfelelő távirányító kábelen keresztül (pl. újabb típusú camcorderek). Ezen a Time Code-on keresztül válik lehetővé a kocka-pontosságú vágás. A Video Mouse képes mindhárom fontos időzítési formátum (RAPID-Direct Editing, VITC Direct Editing és RCTC Direct Editing) kezelésére. Az egész rendszer működtetésére a Windows alatt futó WinEdit software szolgál. Az egész művelet végén kapunk egy „vágási listát", mely az összes jelenetet tartalmazza a pontos kezdőidőponttal és végidőponttal, a forrással és a címmel. Ha ez alapján végrehajtatjuk a rendszerrel a vágást, akkor ha korábban jól csináltunk mindent, előáll az áhított végső video-anyag.
Kinek ajánlható a DC1 Pro? Mindenkinek aki hobby-videos és videoanyagait VHS minőségben vágni szeretné otthon, aki video-prezentációkat akar készíteni, vagy aki egyszerűen jó minőségben videot akar digitalizálni.

Charlie

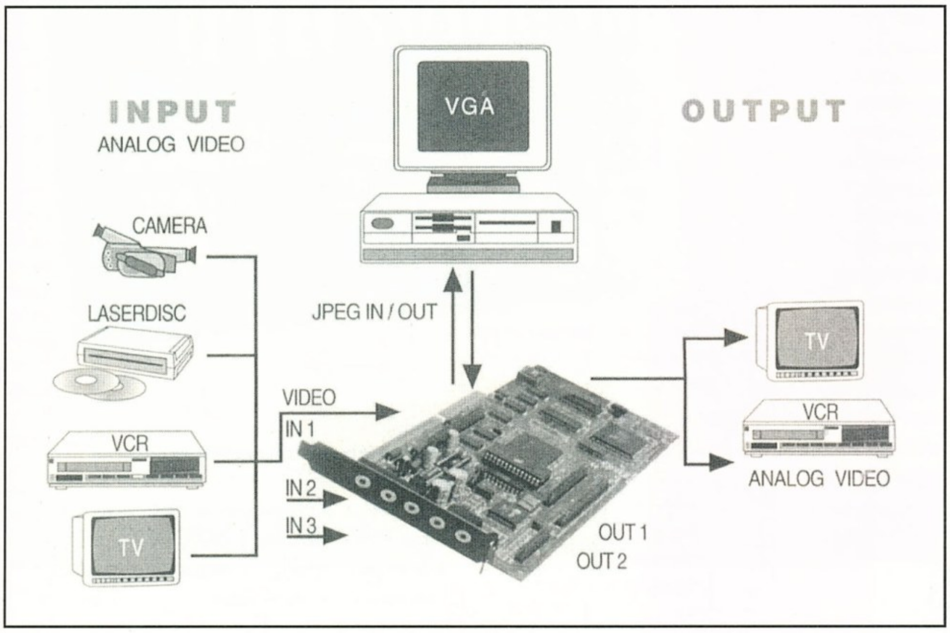
AllMedia Pro Lite

Névjegy

CORG Computer
1112 Budapest,
Dayka Gábor u. 48/c
Tel.:/Fax.: 166-5573

Az eddig főként professzionális felhasználóknak kínált PAR és PVR animációs, illetve nonlineáris video vágórendszerek mellett a CORG Computer megkezdte az AllMedia termékek forgalmazását is.

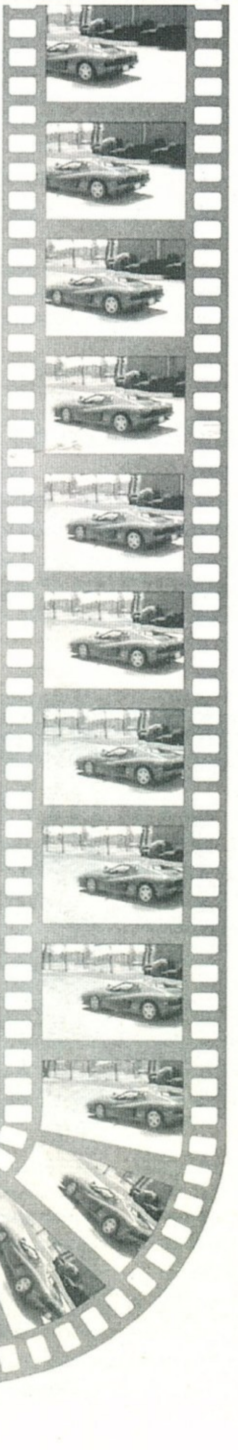
A compumedia által gyártott AllMedia kártyacsalád minőségben kiemelkedik az alacsony árkategóriájú desktop video rendszerek közül. A valós idejű M-JPEG kompresszióval dolgozó kártyának S-VHS és kompozit ki- és bemenete van, PAL felbontása 768x576, NTSC felbontása 640x480 képpont. A tényleges képminőséget a számítógéphez kapcsolódó diszk-alrendszer sebessége határozza meg. MCI driveren keresztül tetszőleges hangkártya kapcsolható a kártyához. Érdekességként még érdemes megemlíteni, hogy a kártyát nem kell rácsatlakoztatni a VGA kártyára a feature connector-on keresztül. Ez sok hasonló funkciójú régebbi kártyánál okozott különféle problémákat. A kártyán levő analóg kompozit kimenet segítségével a képet – a számítógép monitora mellett – külső monitorra is ki lehet vezetni. Ez akár egy kompozit bemenettel rendelkező TV készülék is lehet. A rendszer nettó ára editáló szoftverrel együtt 82.000,-Ft.

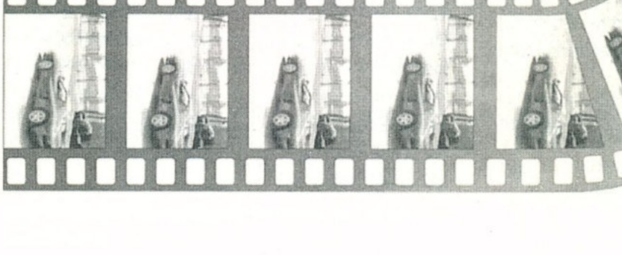


Rendszerkövetelmények:
– IBM PC 486 vagy vele kompatibilis gép - MPC szabvány
– Minimum 4 MB RAM (ajánlott: 8 MB)
– Windows 3.1 vagy magasabb verziószámú
– MS Video for Windows 1.1 vagy magasabb verziószámú

Technikai specifikáció:
– Analóg video bemenet: NTSC, PAL, S-Video, kompozit
– Analóg video kimenet: NTSC, PAL, S-Video, kompozit
– Digitális dekóder: 4:2:2 YUV
– Felbontás: CCIR (640x480 NTSC és 768x576 PAL)

A kísérő AllImage szoftver jellemzői:
– Képjavító és manipulációs eljárások (kamera/VCR zajcsökkentés, élesítés, de-interlacing, nagyítás stb.)
– Különböző file formátumok támogatása.





Új Genoa grafikuskártyák

Névjegy

Mikropo Computer
1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111 Fax.: 269-0151

Új Genoa grafikuskártyák

A Genoa Systems Corporation termékei méltán válnak egyre népszerűbbé Magyarországon. A kiváló ár-teljesítmény viszonylaton kívül köszönhető ez a folyamatos – és egyre profibb – driver frissítésnek és a kettő év garanciának, amelyet minden Genoa kártyához biztosít a disztribútor.

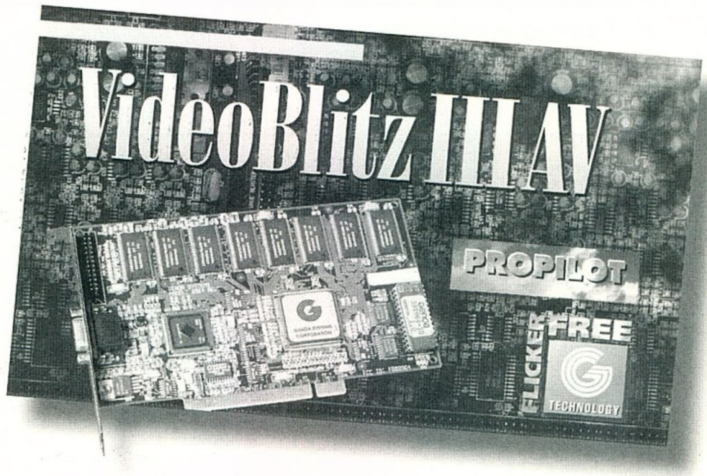
Most a közismert és közkedvelt Phantom család legújabb tagjait szeretnénk bemutatni.

Genoa Phantom 64 Video

A Phantom 64 (S3 Vision 864 chippel) és a Phantom 64 Trio (S3 Trio64 chippel) után a Phantom 64 Video a Genoa Systems legújabb DRAM alapú kártyája. Ezt a monitorvezérlőt S3 Vision 868-as grafikus

processzorral szerelték, amelyet, elődjeivel ellentétben, már multimédia gyorsításra is felkészítettek. Így a DOS és Windows alatti gyors sebesség kihasználásán kívül akár MPEG filmeket is nézhetünk monitorunkon a kártyához mellékelt szoftver segítségével, amely a CDI és a VideoCD formátumokat is ismeri.

A szoftveres MPEG támogatáson kívül a többi ismertebb szabványt is támogatja a kártya, mint az Indeo, AVI, Cinepak. Ezeket szintén a kártyához mellékelt Video for Windows 1.1e verziószámú program segítségével játszhatjuk le. Az MPEG tömörítést gépünk processzora végzi, így a megfelelő sebességű lejátszáshoz ajánlott egy gyors Pentium konfiguráció. A kártyához mellékelt lemezeken



megtalálhatjuk az előbb említett szoftvereket, egy POPEYE képernyővédő programot (tök jó) és a drivereket: PROPILOT Windows-hoz, NT, OS2/WARP, AutoCad, Microstation 4.0/5.0 és hamarosan megérkezik a Windows '95 driver is. A kártya kompatibilis a Plug and Play és a legújabb PCI 2.1-es szabvánnyal, valamint az ún. VESA DDC (Display Data Channel) specifikációknak is megfelel. Ezek biztosítják a képfrissítések automatikus beállítását monitorunkhoz. Hasonlóan elődjeihez ez a kártya is 1 vagy 2MB DRAM kiszerelésben kapható, és ismeri az energiatakarékos szabványokat is.

Genoa Phantom 64 Video Pro (VideoBlitz III AV)

A Phantom 64 Video Pro kártyát kifejezetten grafikus célokra, CAD alkalmazásokra, DTP felhasználásra tervezték. Grafikus processzora az S3 cég Vision 968-as Chipje, amely szintén támogatja az előző kártyánál említett multimédia gyorsítást. A grafikus processzoron kívül egy 64-bites IBM fejlesztésű RAMDAC is található a kártyán, amely a magas képfrissítési frekvenciákat biztosítja.

Csak PCI buszos változata létezik és 2 vagy 4MB VRAM kiszerelésben kapható. Természetesen a kisebb Phantom modellnél említett driverek és segédszoftverek szintén megtalálhatóak a hozzá mellékelt lemezeken és kompatibilitása a Plug and Play, PCI és VESA DDC szabványokkal is biztosított.

Új 32-bites multimédia gyorsító kártya
32 bites kategóriában multimédia gyorsításra is felkészített kártya a **Genoa WinVGA Video**. Ez a monitor vezérlő a Cirrus Logic cég új fejlesztésű GD5440-es grafikus és multimédia processzorára alapul, és a fentebb említett multimédia lehetőségeket is ismeri. A kártyát sajnos tesztelni még nem tudtuk, de a forgalmazó ígérete szerint hamarosan megérkeznek az első darabok.

Kedves Gravis-os kollégák!

Mivel szerintem az országban számítógéppel zenélők nagy része tracker-ekkel foglalatoskodik, és nem MIDI-zik, ezért fontosnak tartottam, hogy ezekről is írjunk cikkeket. Ebben viszont öcsémmel nem vagyunk kompetensek. Ezért egy vendégelőadót kerestünk a rovatba, aki, ha tetszik amit itt produkál, majd folyamatosan bemutatja a legújabb Gravis-os tracker-eket és utility-ket. Neve *W.I.T.C.H.C.R.A.F.T.* Továbbra is írjatok leveleket. Amit bemutatunk, azok a programok valószínűleg rákerülnek majd az aktuális CD-GURU-ra is.

Charlie

FastTracker 2.04

Hi mindenkinek. Most következzen egy elég fontos Gravis-os tracker, mégpedig amint a címből is láthatjátok, a Fasttracker II.04. Először amikor kézbe vettem a programot, olyan érzésem volt, hogy az már egy kicsit durva, hogy milyen jóra sikerült. Gondolok itt a CD-Grabber és advanced edit funkciókra. Szóval elég jó tracker lett, és úgy néz ki a dolog, hogy a továbbiakban elég sok player fogja támogatni a műveinket. Már most is akad jónéhány (Cubic, xtc-play, ft2play).
A főbb változások a legutóbbi verzió óta:
- *CD player-Grabber*
- *Advanced edit*
- *Keyoff billentyű a Caps/lock*
- *S3M loader bugfix*
- *DOS Shell Beta*

A tracker: A főképernyőn egy csomó dolog között turkálhatunk, először is...
About – A készítők nevei, egy csinos FT2 logo és egy 3D star-field mező.
Nibbles – Egy játék.
Zap – Total devastation of the... ALL/minden INSTR./hangszer SONG/pattern A zeneszám bizonyos részeinek a törlése.
CD-Dump – CD RAW/COOKED/WAV digitális grabber, tetszőleges időintervallumot szed le, tetszőleges helyről, 8/16 bit, CD-rom sync, léptető.
Extend – A teljes képernyőn dolgozhatunk.
Transp. – A modulban lévő hangjegyek le/fel transzportálása, tetszőlegesen.
I.E.Ext – Midi beállítási legetőségek, Keyboard-dal rendelkezőknek.
S.E.Ext – Sample editor extension.
Rng.: 00000000-00000000 – kijelölt rész.
Rangesize : 00000000 – kijelölt hossz.
Copybuffersize : 00000000 – A copy-buffer mérete.
Clr.c.b. – A buffer törlése.
Convert – Konvertálás /signed to unsigned.
Echo – Visszhang effekt.
Number of echos – Visszhangok száma/1-1024.
Echo distance – A visszhang kezdete.
Echo fadeout – Visszhang lecsengése/0-100%.
Backward – Megfordítja a mintát.
Convert W – Konvertálás /Intel byte order-t a Motorola standard-ra.
Morph – Több minta összemixelése.
Scr.Instr 00 sample 00 – Forrás hangszer/-ha multisample, akkor /sample.
Des.Instr 00 sample 00 – Cél hangszer/sample, ua. mint fent.
Copy instr. – Hangszer másolása.
Copy sample – Sample másolása.
Xchg Instr. – Hangszer csere, Scr.Instr, Des.Instr.
Xchg sample – Sample csere.
Resample – A minta méretét változtathatjuk meg (-12 ajánlott).
Mix sample – Minták mixelése.

ADVANCED EDIT

Instr.Remap – A hangszerek, sample-számát változtathatjuk meg.
Old number – Az eredeti szám.
New number – A már megváltoztatott.
Track/Song/Pattern/Block – Különböző térségekre lehet vonatkoztatni.
Masking enable – Maszkolás ki/be kapcsolása.
C P T – Copy buffer, Paste buffer, Transparency.
Note – Hangjegy.
Instrument number – Oktáv szám.
Volume column – Hangerő/effekt paraméter.
Effect digit 1 – Effekt első paramétere.
Effect digit 2,3 – Az Effect 2.,3., paraméterei.
Add – Sávok növelése (max. 32).
Sub – Sávok csökkentése.
Play Song – A zene lejátszása.
Play Pattern – Az aktuális pattern lejátszása.
Stop – Állj, elsőbbségadás kötelező!
Rec. Song – Felvétel keyboardról vagy MIDI billentyűzetről.
Rec. Pattern – Felvétel a pattern ismétlődik.

DISK.OP

Module – Zenei modul *.XM *.MOD (EXTENDED module, Fasttracker Module – ha MOD-ot akartok menteni, akkor a sample méret max FFFE, a sample 8 bit, a Relatív távolság C-4 -től 0, és csak standard effektek lehetnek).
Instrument – Hangszer *.XI (EXTENDED instrument).
Sample – Hangminta *.SMP *.IFF (Sample, Interchange File Format).
Pattern – Pattern *.XP.
Track – Track *.XT.
Save – Elmentés.
Delete – Törlés.
Rename – Átnevezés.
Makedir – Könyvtár létrehozása.
Filename – A file-nevét lehet megadni.
Disksize – Disk-méret.
Free – Szabad terület.

INSTRUMENT EDITOR

Volume Envelope – Hangerő burkológörbe.
Panning Envelope – Stereo burkológörbe.
Predef 1,2,3,4,5,6 – Előre beállított görbék.
Sustain – Billentyű elengedés utáni változás.
Point – Melyik ponttól legyen aktív.
Env.loop – Burkológörbe végtelenítése.
Start – Kezdőpont.
End – Végpont.
Volume – A hangminta általános hangerőssége /0-40.
Panning – Stereo beállítás /0 - FF.
Finetune – A hangminta finom hangolása /-128-+127.
Fadeout – A minta lecsengése mennyi idő alatt történjen meg /0-FFF.
Vibr.Speeed – A vibrátó 'sebessége'/0-FF.
Vibr.Depth – A vibrátó 'mélysége'/0-3F.
Vibr.Sweep – A kiterjedése /0-FF.
/\/ – Vibrató fajta (szinusz, négyszög, fűrészfog, fordított).
Tone relative to C-4 – Az adott hang relatív távolsága a C-4-hez viszonyítva.
Octave up – Oktáv emelés.
Octave down – Oktáv léptetés le.
Halfnote up – Félhangonként feltranszportálás.
Halfnote down – Félhangonként letranszportálás.
Keyboard – A multisample-kat (2-16 sample) itt tudjuk mouse-zal kiosztani.

S.EDIT – SAMPLE EDITOR

Play – Melyik hangjegyen játsszon le, pl c5. beállítható.

Tippek - trükkök

A Gravis cikksorozat folytatódik, most a FastTracker 2.04-es változatát mutatjuk be tömören.

Wave – A teljes hangmintát lejátssza, az előző funkcióban lévő magasságon.
Range – Kijelölt részt play-eli (mouse-al lehet kijelölni részeket).
Display – A képernyőn lévő rész lejátszása.
Show rng – A kijelölt részek a képernyőbe való bezoomolása.
Range all – A kijelölt rész legyen az összes képernyőn található.
Sample – Sampler, digitalizálás 61.700 Hz-ig, a CD-nél inkább a Grab-et használjuk.
Volume : 0 - 255.
Zoom out – Ki-zoomolás lépésenként.
Zoom All – A teljes sample nézethez visszatérés.
Save rng – A kijelölt rész elmentése.
Cut – A sample kivágása.
Copy – Másolás a bufferbe.
Paste – Kimásolás a bufferből.
Crop – A kijelölésen kívül minden más sample adatot töröl.
Volume – Hangerő beállítása - növelése/csökkentése.
X-fade – A kijelölt részt tükrözi és kimásolja (loopoláshoz is nagyon jó).
Loop – A hang végtelenítése, hurkolása.
Forward – Egy irányban hurkolt.
Ping-pong – Bidirecionalis, két irányban hurkolt sample.
8/16 bit – 16 bit-es hangmintát itt lehet 8 bitre konvertálni, ha kell. Unsigned 16 bit-esnél át lehet állítani és egy Noconvert-et nyomni.
Clr.Smp – Hangtörlés.
Display – A képernyőn lévő minta mérete.
Length – A minta mérete (byte-ban).
Min – Minimalizálja a mintát, a loop utáni részt levágja.
Repeat – A loop kezdőpontja.
Replen – A loop végpontja.
Configuration – Eszköz, ill. software konfigurációk.
I/O Devices – Input/Output eszközök.
Layout – Kinézet beállítása.
Miscellanous – Szerkesztő beállítások.

REC./EDIT./PLAY

Multichannel record – Minden hang után sávot vált (Rec státusú channel-eknél).
Multichannel keyjazz – A rec. státusban lévő sávokon lehet improvizálni.
Multichannel edit – Minden hang után channel-t vált szerkesztésnél.
Quantisize – Behúzza az időben kicsit elcsúszott hangokat.
Change pattern length... – A szerkesztésnél a pattern méretet növeli, ha hangot írunk be.

Megtalálható vagyok a
Witchcraft@2:370/15.0.FidoNet.org-n.

Köszi MINSTREL-nek, Grin-nek és a DUNE II co-sys-op-jának.

WITCHCRAFT

Névjegy

Computer Books
1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 175-1564 Fax.: 175-3591

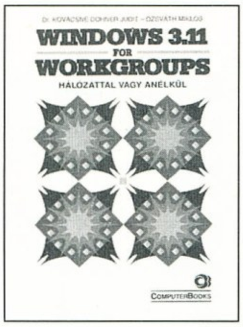
Új Computer Books szakkönyvek

Új Computer Books szakkönyvek

A legutóbbi Computer Books könyvismertető óta elmúlt néhány hónapban – még a nyári időszakban – sem tétlenkedett a kiadó. Több szakkönyvet is megjelentettek. A profi felhasználóknak szánt kiadványok mellett természetesen most is megtalálhatjuk azokat a könyveket, melyeket a szerényebb ismeretekkel rendelkező felhasználók is bátran kézbe vehetnek.

Dr. Kovácsné Cohner Judit – Ozsváth Miklós Windows 3.11 for Workgroups Hálózattal vagy anélkül

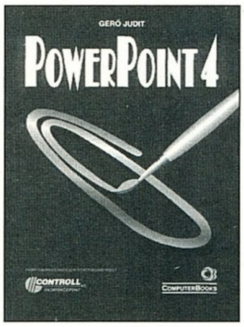
A Windows for Workgroups 3.11 a Win 3.1-es verziójának hálózati támogatással kibővített változata. A 3.1-es változatról már elég sok szakirodalom megjelent, ennek ellenére a könyv mégis az alapoktól



kezdi az ismertetést. Ha végignézzük a tartalomjegyzéket, azonnal szembetűnő, hogy egy kezdők számára is jól használható, logikusan felépített és eléggé részletes könyvvel van dolgunk. Bár néhol kissé túlságosan elmélyül egy-egy apróbb dolog ismertetésében, és a Win 3.1-est alapszinten ismerők számára a könyv első negyede kissé unalmasnak tűnhet, de ne felejtsük el, hogy vannak kezdők is (átlapozható). Egyébként mindennapi felhasználója vagyok a Workgroups-nak, és én is találtam olyan dolgot a könyvben, amit eddig nem ismertem.
A könyv a magyar nyelvű változattal foglalkozik.

Gerő Judit PowerPoint 4

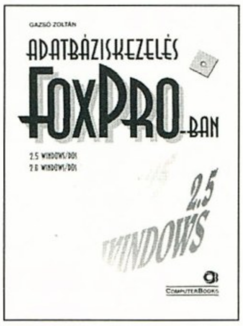
A címben szereplő alkalmazás neve biztosan ismerősen cseng jó néhány embernek. A Microsoft e programot önálló termékként jelentette meg, de a MS Office programcsomagban is megtalálhatjuk. A programmal a mostanában egyre inkább



előtérbe kerülő, ún. számítógépes prezentációkat lehet készíteni. A kiadvány részletesen ismerteti e program lehetőségeit és szemléltető ábrák segítségével teszi érthetőbbé a különféle funkciókat. A könyv mind felépítése, mind felhasználóbarát hangvétele miatt is igen érdekes olvasmány. Használatához alapszintű Windows ismeret szükséges.

Gazsó Zoltán Adatbáziskezelés FoxPro-ban

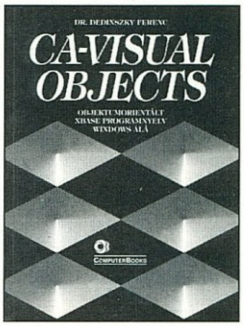
Az adatbázisok kezelése napjainkban már el sem képzelhető számítógépek használata nélkül, hiszen nemegyszer többszáz megabyte-nyi adat feldolgozása és tárolása a feladat. A könyv három



részre lett osztva. Az első fejezet az adatbázisok alapvető fogalmaival és használatukkal ismertet meg. A második fejezet magával a FoxPro-val foglalkozik. A harmadik rész a FoxPro-t ismerőknek és használóknak nyújt segítséget. A könyv alapvetően felhasználói szempontok alapján készült, néhol programozói ismeretekre is szükség van a megértéshez. Az alapot a FoxPro 2.5-ös, magyar nyelvű, Windows-os verziója adja, de a szerző az angol verzióban szereplő megfelelőket is mindig megemlíti. A könyv a FoxPro 2.5-ös és 2.6-os, Windows-os és DOS-os változatához használható.

Dr. Dedinszky Ferenc CA-VISUAL OBJECTS

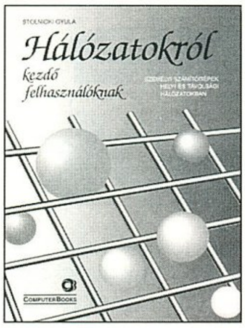
A címben szereplő alkalmazás egy objektumorientált XBase programnyelv, amely Windows alatt fut. A CA-VO a vártnak megfelelően sok újítást hozott, és teljesen új programozási szemléletet igényel a régebben megjelent alkalmazásokhoz képest. Segítségével



eseményvezérelt, többablakos, többfeladatos, sokdokumentumos felületet biztosító alkalmazás készíthető. A régebben megszokott DOS-os felületet felváltotta a Windows-os felület, melyen keresztül a Windows nyújtotta szolgáltatások teljes egészében igénybe vehetők. A könyv a profi adatbázis-kezelés és dBase, Clipper ismeretekkel rendelkező szakemberek hasznos olvasmánya.

Stolnicki Gyula Hálózatokról kezdő felhasználóknak

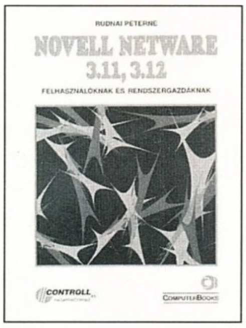
A számítógépes hálózatok – és főleg a távolsági hálózatok – az utóbbi néhány évben hihetetlen fejlődésen mentek keresztül, főként a fejlett tőkés országokban. Sajnos hazánkban a számítástechnika iránt érdeklődők nagy része csak névről hallott olyat hogy Internet vagy CompuServe, és ez igen lehangoló dolog. Remélhetőleg a közeljövőben egyre többen fogják felfedezni (és megengedhetni maguknak) azt, hogy milyen kellemes időtöltés egy-egy ilyen hálózatban „kóborolni".
A könyv a bit fogalmától indulva vezeti el az olvasót a hálózatok alapelemeinek és protokolljainak ismertetésén keresztül a ténylegesen létező hálózatok ismertetéséig. Szó esik a lokális és távolsági



hálózatokról, az Internetről, az ISDN-ről, a modemekről és még sok egyéb érdekes dologról. A könyvet minden olyan érdeklődőnek bátran ajánlom, aki e témában alultájékozottnak érzi magát.

Rudnai Péterné
Novell Netware 3.11, 3.12

Ez a kiadvány az előzővel ellentétben inkább szól a felhasználókhoz és rendszergazdákhoz. A könyvben számos olyan információ található a Novell Netware-ről, ami eddig nem jelent meg magyar nyelven nyomtatásban. A



hálózatok alapfogalmainak rövid áttekintése itt is megtalálható, bár lévén nem ez a könyv fő témája, inkább a gyakorlati megoldások kerültek előtérbe. A fejezetekben a szemléltető folyamatábrák, hasznos tanácsok és módszerek mellett a feladatok és parancsok összefoglaló táblázatokban is helyet kaptak a könnyebb és gyorsabb áttekinthetőség miatt.

Nagy Gábor
Vírusvédelem a PC-n

Amióta létezik számítógép, azóta léteznek olyan „programok", melyek élősködő módjára valamely file-on „lógva" egyik gépről a másikra vándorolnak, hogy a megfelelő időben valamilyen vicces, de a legtöbbször inkább káros jelenséget produkálva okozzanak a felhasználónak egészségkárosodást (infarktus, gutaütés, stb...). Ezeket a programokat minden számítógépes ismeri. Vírusok. Minden géptípusnak megvannak a saját vírusai (én anno C64-en is láttam), ezáltal minden felhasználónak alapvető érdeke, hogy időben felismerje és elpusztítsa a gépét megtámadó vírust. A könyv megismertet a számítógépvírusok fogalmával, megtanít felismerni a vírusfertőzést, és segít az elpusztításban is. Sok víruskereső és irtó programot is ismertet, köztük négy magyar

fejlesztésűt is. Minden – az adatait féltő – számítógépesnek ajánlott olvasmány.

László József
Hangkártya programozása pascal és assembly nyelven

Ha jól emlékszem (és nem tévedek), akkor a szerzőnek régebben megjelent egy könyve a VGA kártya programozásáról. Most a PC-k egyik leginkább vitatott hardvere, a „hangkártya" programozása került terítékre. Azért írtam idézőjelek közé a hangkártya szót, mivel a VGA mellett talán ebből létezik a legtöbbféle a PC-hez. Ez sajnos sok galibát okoz a programfejlesztőknek, hiszen a SoundBlaster-ek mellett sok klón is megjelent, és ezek egyike-másika olyan

amilyen. És persze ott vannak a Wave-table-es hangkártyák, melyek jobb minőségű hangjuk mellett még többfélék, és nem mindig mennek General MIDI opcióval. A könyvben inkább profi felhasználóknak és programozóknak van mit olvasniuk. A kiadványban több hangkártya felépítése került ismertetésre, emellett helyet kaptak programozási példák és apróbb rutinok is. A típusok között szerepel a SoundBlaster sorozat összes darabja az AWE 32-vel bezárólag, és az amatőr PC-s zenészek kedvence, a Gravis Ultrasound is.

Füzi János
3D grafika és animáció IBM PC-n

Napjaink egyik legérdekesebb számítógépes témája a 3D-s ábrázolás és animáció. A könyv nem egy kész 3D-s ábrázoló-szerkesztőprogram ismertetésével foglalkozik, hanem a 3D-s ábrázolás elvi és gyakorlati megvalósításával. A 3D-s ábrázolás technikáját teljesen az alapoktól kezdve ismerteti, matematikai összefüggések és szabályszerűségek segítségével. Tankönyvnek is beillő részletességgel foglalkozik a síkbeli és

térbeli alakzatok matematikájával példákon szemléltetve azokat. A kiadvány egy olyan „tankönyv" a 3D-s ábrázolástechnika iránt érdeklődők számára, amely nagy hiányosságot pótol a hazai kiadású szakkönyvek között.

Kocsis Éva
Corel Ventura 5.0

A Kisokos sorozat eme darabját a DTP-vel, pontosabban a Corel Ventura-val foglalkozók forgathatják hasznosan. A sorozatra jellemzően a kiadványt gyakorlatilag egy „gépkönyv" helyettesítőként lehet leginkább definiálni. A könyvecske a program mindennapi

használatához nyújt hathatós segítséget, összefoglalva az összes lehetőséget, hot-key-eket, beállításokat stb.

Gerő Judit - Krizsák László
Word for Windows 6.0

Ez a kiadvány szintén a Kisokos sorozat egyik legújabb tagja. A PC-n talán legismertebb szövegszerkesztővel kapcsolatos összes információt tartalmazza. Az előző kiadványhoz hasonlóan itt is megtalálhatjuk azokat a lényegretörő információkat, melyeket csak hosszas használat után tudunk megtanulni, és „puska" nélkül alkalmazni. Összefoglaló táblázatban kaptak helyet a billentyű-kombinációk és a különféle beállítási lehetőségek, melyeket így könnyebben tudunk alkalmazni.

SAKMAN

Multimédia CD-ROM-ok

Névjegy

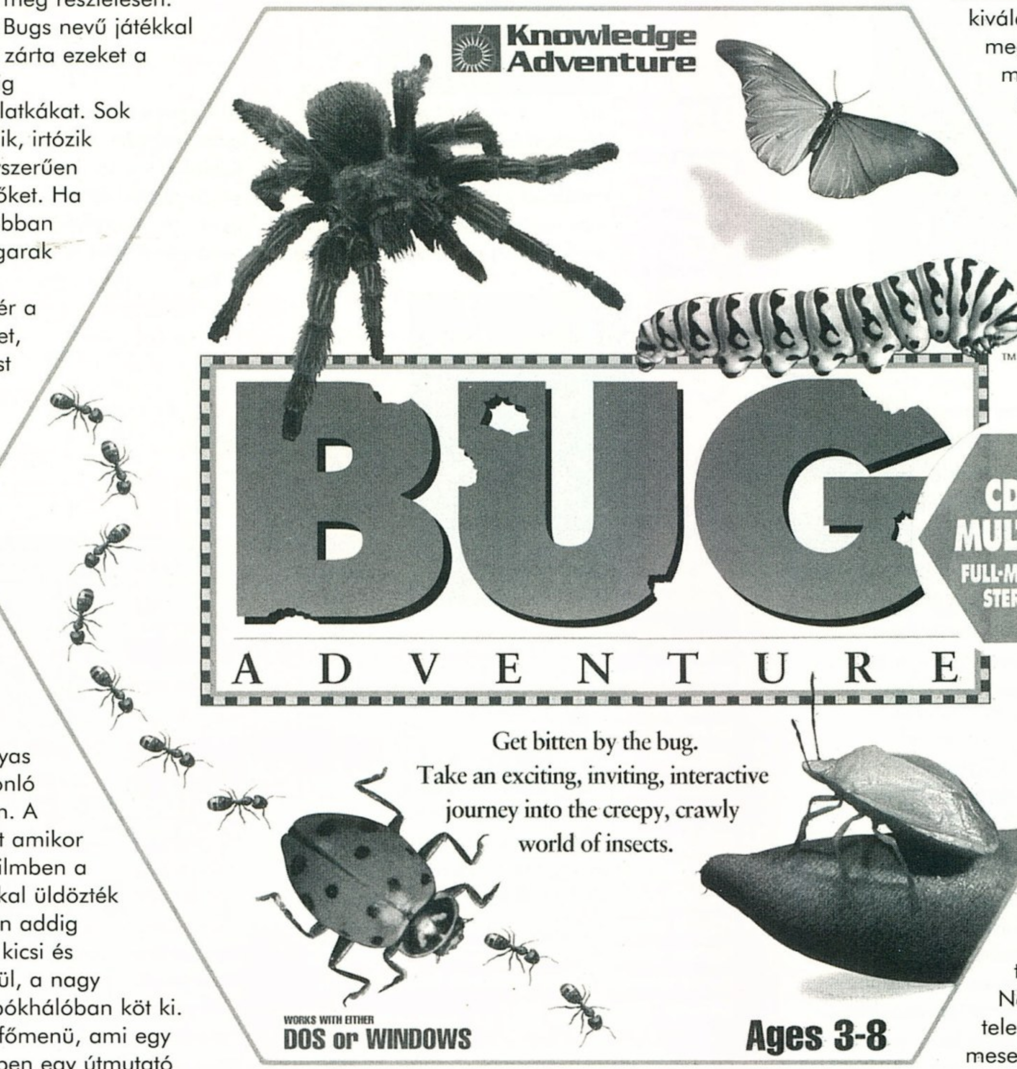
KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

Multimédia CD-ROM-ok

MELLÉKLET

Bug Adventure

Ebben a hónapban folytatjuk az Adventure sorozat bemutatását, ezúttal a Bug Adventure-t nézzük meg részletesen. Aki játszott a Battle Bugs nevű játékkal az biztosan szívébe zárta ezeket a kicsi, de nem mindig bizalomgerjesztő állatkákat. Sok ember fél, undorodik, irtózik tőlük vagy csak egyszerűen nem bírja elviselni őket. Ha ezek az emberek jobban megismernék a bogarak világát (ami több nagyságrenddel eltér a mi világunktól), lehet, hogy több megértést tanúsítanának ezek iránt a hasznos állatok iránt.
Na de inkább nézzük magát a programot, ami egy fergeteges animációval kezdődik: egy nagyobbfajta szárnyas bug üldöz egy hasonló kisebbet az erdőben. A hatás hasonló, mint amikor a Jedi Visszatér c. filmben a légpárnás motorokkal üldözték egymást. Ez egészen addig folytatódik, amíg a kicsi és gyenge megmenekül, a nagy gonosz pedig egy pókhálóban köt ki.
A következő kép a főmenü, ami egy rétet ábrázol. Középen egy útmutató táblára ez van írva: BUG ADVENTURE. Miután ráklikkeltünk, egy hernyó mászik végig a táblán majd elindul a video, kép és hanganyagot is tartalmazó ismeretterjesztő rész. Jobb oldalon láthatjuk a video és képanyagot. Bal oldalt van a szöveg amit a narrátor felolvas nekünk, de mi is a saját olvasási sebességünk szerint lapozgathatunk. A hanganyagokat egyébként úgy állították össze, hogy egy kis humor is szorult a CD-re. Felül hét kis körben hét témakört találunk. Az elsővel lapozhatunk a következő bejátszáshoz, itt vegyesen követik egymást a különböző rovarfajták, ellentétben a következő hat körrel melyek csoportokra bontva kínálja az infót az alábbi fajtákra bontva: méhek, hangyák, lepkék, legyek, 'normál bogarak' és pókok. Az alsó ikonok jelentése a következő: Nagyító: egész képernyőn láthatjuk a képet, Hangfal: a hang és a video váltása, Nyomtató: a számunkra érdekes/fontos információk papíron való megjelenítése, Nyíl(visszafelé): az előző témára lapozhatunk vissza, Légycsapó: a főmenübe való visszalépés, miközben egy rovar utolsó hangjait hallhatjuk (placcs).



A könyvre klikkelve egy mesekönyvben találjuk magunkat, a mesék/versek természetesen a bogarakról szólnak. A mesék között lapozhatunk, majd a légycsapóval visszamehetünk a főmenübe. A méhkas ikon mögött digitalizált felvételeket láthatunk vadászatokról, születésekről, kajálásokról, hálószövésről, stb.
Ha a befőttes üvegre kattintunk, a 3D-s múzeumba jutunk. Itt használhatjuk a CD-hez mellékelt 3D-s szemüveget.
Két játékot tartalmaz még a CD, az egyiket a szitakötő ikonnal aktivizálhatjuk. Ez a Ki vagyok én? nevű játék. Lényege, hogy egy felnagyított részlet alapján kell felismernünk és kiválasztanunk a megfelelő rovart. A másik játékot a pókhálóra való kattintással érhetjük el, ennek lényege pedig, hogy egy információ alapján kell kitalálnunk a bugot. Már csak a STOP maradt, amivel a programból tudunk exitelni.
Nem véletlenül van tele a progi játékkal és mesekönyvvel, hiszen ezt a CD-t gyerekeknek ajánljuk úgy 3-8 éves korig, de meg kell mondanom én is nagyon élveztem az összeállítást. (A szellemi fejlettségemet most ne firtassuk!)

Adri

Gravis joystick-ek

Korábbi PC-GURU számokban már bemutattuk részletesen az egyes Gravis joystick-okat. Most szeretnénk egy összefoglalót csinálni róluk.

GRAVIS GAMEPAD

Néhány évvel ezelőtt a számítógépes játékok mellett kezdtek felfutni a különféle konzolok is, pl. NES majd SNES, illetve Mega Drive. Ezekre a gépekre többnyire kiváló akció-, ügyességi- és sportjátékok születtek. Ezekhez a játékokhoz fejlesztették ki a joystick-ok helyettesítésére speciálisan az ún. gamepad-eket. A gamepad-ek kis, lapos, jól kézreeső irányító egységek, melyeken többnyire 4 vagy több tűzgomb van, és az irányítást egy „négyirányú" gombbal végezhetjük. Igen jellegzetesnek számított a SNES-hez adott pad. Miután PC-re is egyre több és jobb ilyen stílusú játék íródott, ezért a Gravis is kihozott egy gamepad-et PC-seknek. Ez leginkább a már említett SNES kontrollerére hasonlít. 4 tűzgomb van rajta melyek kétféle üzemmódban használhatóak (ezek között egy kapcsolóval válthatunk): két tűzgomb és hozzá egy-egy turbo fire gomb, vagy 4

független gomb. Ezt az utóbbi üzemmódot egyre több, főleg verekedős játék kihasználja. Az irányítás itt is gombokkal történik, de bele lehet tekerni egy kis műanyag kart is, és akkor egy mini joystick lesz belőle. A gamepad érdekessége még, hogy egy másik kapcsolóval állítható, hogy bal vagy jobb kezes legyen. A pad igen jó kivitelű, masszív kis jószág. Kapható önmagában vagy kedvezményes áron egy-egy sportjátékkal (NHL Hockey, FIFA Soccer, NCAA Basketball).

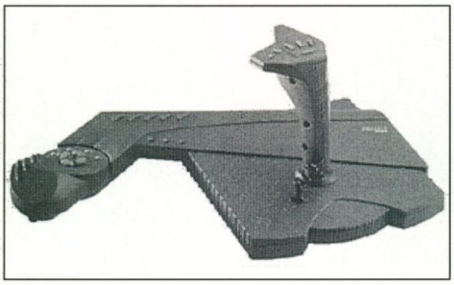
GRAVIS ANALOG ÉS ANALOG PRO

A PC-s joystick-ok piacán már jónéhány éve megtalálható e két joystick. Rengeteg díjat kaptak, és a különböző teszteken, az allround kategóriában máig a legjobbaknak számítanak. Sok összetevője van sikerüknek. Elsődleges talán a masszív, tartós és nem utolsó sorban igen kényelmesre sikeredett design. Fontos, hogy a Pro-n 5 db tűzgomb van. Ezek közül kettő nagyméretű, és beállítható, hogy hányas (1-4) gombként funkcionáljon. A karon van egy szivacsborítás, melytől nagyon kényelmes lesz a joy fogása, és nem fárad el hamar a kezünk. A joy középre-tartása (ellenállás

erőssége) 6 fokozatban állítható. Legerősebb fokozatban jól játszhatók vele az akciójátékok, míg a 3 leggyengébb fokozat a szimulátorokhoz megfelelő. Ezekhez található rajta egy Throttle kontroller is. A kalibrálása nagyfokú precizitása miatt általában nem okoz gondot (mellékelnek hozzá egy mini csavarhúzót is, hogyha elállítódna, akkor vissza tudjuk állítani). A saját és ismerőseim tapasztalatai alapján csak jó mondható el róla.

GRAVIS PHOENIX

A Gravis a Thrustmaster nevű joy által jelentett kihívásra válaszolt a Phoenix kifejlesztésével. Ez a joy elsősorban szimulátor-rajongóknak készült. Designja nagyon eredeti, és ennek köszönhetően számos innovációs díjat hozott a Gravisnak. Mitől lett néhány hónap alatt az egyik legkeresettebb joystick a világon? Rengeteg kiváló újítást alkalmaztak rajta. Ha jobban megnézzük nem is igazán egy sima joystick, hanem egy irányító és fegyverkezelő rendszer együtt. 24 programozható gomb található rajta, melyekre beállítható bármely billentyűzet-gomb mint funkció. Ez úgy lehetséges, hogy nem csak a joystick-foglalathoz kell csatlakoztatni, hanem a billentyűzet foglalatába is. A rendszer nagy előnye,



hogy más ilyesmi joy-okkal ellentétben nem kell a működéséhez speckó rezidens driver, hanem csak a játék futása előtt feltöltjük a megfelelő konfigurációt a

Névjegy

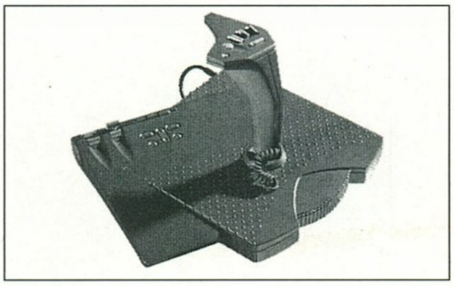
Pixel Multimédia Kft.
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 118-1595, 266-6059
Fax.: 118-6651

Gravis joystick-körkép

joynak, és már mehet is a móka. Míg jobb kézzel kezeljük a kart, addig bal kézzel tudjuk a fegyver és egyéb funkciókat kezelni. Ráépítettek egy „tekerőt" is. Ezzel pl. a gép dőlését állíthatjuk. A joy ellenállását itt már irányonként szabályozhatjuk 6-6 fokozatban. Az egész joy és a mechanika kivitele professzionális. Aki szeretne egy igazi kétkezes joystick-ot a kétkezes whopper mellé, az ne szalassza el.

GRAVIS FIREBIRD

A Gravis felismerte, hogy a Phoenix mellé kellene egy olcsóbb, kisebb joystick, ami azért tudja a nagy fontos funkcióit – ez lett a Firebird. Lehagyták róla a forgatható egységet, helyére egy kiváló throttle-kontroller került, és megelégedtek 17 gombbal. Így a joystick kisebb lett és jobban elfér a billentyűzet mellett. A 17 gombra azonban most már billentyű-



kombinációk is beprogramozhatók, a joyban található 107 byte-nyi memória erejéig. Újítás az is, hogy a gomb lenyomására és felengedésére is külön funkció állítható be. A működése egyébként megegyezik az elődjéével. Nagy változás történt még az árak terén is, jóval olcsóbb lett, mint a Phoenix. Aki tehát álmodozott egy Phoenix-ről, de nem tudta megfizetni, annak ajánlható leginkább a Firebird. A sorozat hamarosan kap egy kistestvért, Thunderbird néven, melynek első példányai hamarosan megérkeznek. A tendencia tovább folytatódik még kisebb, még olcsóbb.

Charlie

LEMEZ MELLÉKLET

Előfizetői lemez helye

Revolution

Tetris 3D-ben és teljesen új kivitelezésben.

Nettrek

Hálózatos stratégiai játék, a legremekebbek közül.

Lamers

Anti Lemmings játék, nem igazán humánus a kis emberkékkel.

Rascal

Oktatóprogram a fiatalabb korosztálynak.

Tronmania

Egy Tron verzió, csak sebesség őrülteknek.

Galactix

Lövöldözős játék, célunk a naprendszer megmentése.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Új és használt CD-ROM lemezek vétele és eladása

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
Nyitva: **Hétköznap 10-18**
Irodai telefon : **163-2458**

RADIUS MV

TRANS-AM elektric
számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
GUS hangkártyák : Gravis Ultra Sound Max
Média Vision hangkártyák : Média Vision 3 D

CD DRIVE-K : - Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok : * SONY
* TOSHIBA
* PANASONIK
* NEC
* SANYO
* PIONEER
* MITSUMI

HANGFALAK :- 2 x 5 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 7 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 15 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 25 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 40 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 80 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 120 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 240 W aktiv hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a
180-8611 -es telefonszámot !
(kód:1471# TONE üzemmódban)

VISZONTELADÓK
JELENTKEZESET IS VARJUK !

AKCIÓ !

Sony CDU 55-E 2,4 x-es CD drive	11.800,-
Sanyo dupla CD + Pana vez. kártya	8.800,-
Sony CDU 76-E 4x-es drive	21.400,-
Panasonic quadro sebességű CD drive	20.600.-
Epson LQ-400 A/4 24 tű mátrix használt, fél év garancia	20.600,-
Panasonic drive + 1 CD lemez	9.920.-
Sony CDU 76-E + 10 CD	26.400,-
SB 16IDE + 2 x 7 W hangfal	11.400,-
Panasonic dupla CD + SB 16 IDE oem	19.200.-

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL

SANYO dupla sebességű CD drive	8.992,-Ft
Hangszóró 2 x 7W aktív	2.210,-Ft
Sound Blaster 16VE	16.980,-Ft

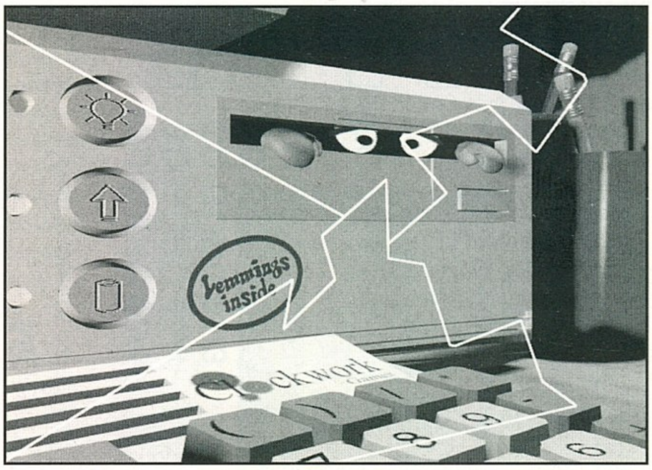
Ajánlat a legújabb CD-kből

Alone 2 + Battle Isle 2000 + Mask (JC)	3.100,-Ft
Apache Longbow	6.050,-Ft
Best of Chinese Foods	990,-Ft
Bioforge (JC)	3.100,-Ft
Brutal+Warriors+Striker '95+Crystal Cal.(JC)	3.850,-Ft
Mad Dog 2 (JC)	3.250,-Ft
MechWarrior 2 (JC)	3.450,-Ft
Megarace (JC)	1.950,-Ft
Temptation	7.150,-Ft
Terminal Velocity	6.530,-Ft
Wing Commander III. (JC)	4.600,-Ft

Részletes árlistánk az IRIDIUM FaxBank-ban
tel:180-8611, kód: 1174#
ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

1089 Budapest, Golgota u. 6. Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt.5. Tel: 142-2023

MÓDUSZ®



☐ 1,) 25% kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
☐ 2,) 15% egyszeri kedvezmény az 1 éves GURU vagy PC GURU előfizetésre
☐ 3,) 25 GURU poló egyike
☐ 4,) 10 % kedvezmény CD előfizetés esetén
☐ 5,) zsákbamacska nyeremény (valamilyen ajándék, pl.: játék, CD, poló, egérpad, poszter, stb.)

Ha megvan mind a 4 részleted, nincs más dolgod, mint felragasztani őket egy levelezőlap hátuljára és a szerkesztőség címére elküldeni.
A többi már a szerencse dolga.
Ha az 1-2 pontokat választod, kérjük írd le, hogy pontosan melyiket kéred!!!

Megrendelőlap

☐	GURU 1993/9-10
☐	PC GURU 93/1
☐	PC GURU 93/2
☐	PC GURU 94/1
☐	PC GURU 94/2
☐	PC GURU 94/3
☐	PC GURU 94/4
☐	PC GURU 94/5
☐	PC GURU 94/6
☐	PC GURU 94/7
☐	GURU 94/8
☐	GURU 94/11
☐	GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

☐	GURU 1992/1
☐	GURU 1992/2
☐	GURU 1992/3
☐	GURU 1992/4
☐	GURU 1992/5
☐	GURU 1993/1
☐	GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/6

....db * 298 Ft = ... Ft

☐	GURU 1995/1
☐	GURU 1995/2
☐	GURU 1995/3
☐	GURU 1995/4
☐	GURU 1995/5-6
☐	PC GURU 1995/3
☐	PC GURU 1995/4
☐	PC GURU 1995/5
☐	PC GURU 1995/7

....db * 248 Ft = ... Ft

☐	GURU 1993/3
☐	GURU 1993/4
☐	GURU 1993/5
☐	GURU 1993/6
☐	GURU 1993/7
☐	GURU 1993/8
☐	GURU 1993/11
☐	GURU 1993/12
☐	GURU 1994/1
☐	GURU 1994/2
☐	GURU 1994/3
☐	GURU 1994/4
☐	GURU 1994/5
☐	GURU 1994/6
☐	GURU 1994/7
☐	Joypad 94/1
☐	Joypad 94/2
☐	Joypad 94/3
☐	Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

PC CD

CLUB KoBaK

1942 PACIFIC AIR WAR	3,990	NOVASTORM, DELTA V	3,670
ALONE IN THE DARK 3.	4,490	OUTPOST	2,990
APACHE	4,490	PGA TOUR GOLF 486	3,990
ARC OF DOOM	3,670	PHANTASMAGORIA	8,990
ARMORED FIST	3,990	PRIMAL RAGE	8,850
BATTLE BEAST	8,290	PRIVATEER	3,280
BIOFORGE	3,990	QUARANTINE	3,990
BUREAU 13	3,990	REBEL ASSAULT	4,990
CLOCKWERX	3,990	RED BARON,ACES OF PACIFIC,	
COMMAND&CONQ.	7,990	ACES OVER EUROPE	3,990
COM ADVENT. STARSHIP	2,200	RENEGADE	3,990
CREATURE SHOCK	4,490	RISE OF THE TRIAD	3,990
CYBERIA	3,990	RUGBY WORLD CUP 1995,	
CYCLEMANIA	3,990	BATTLE BUGS, REFLEX	3,990
CYCLONE, TRANSPORT TYCOON,		SAKURA	1,210
X'MAS LEMMINGS	3,990	SAVAGE WARRIORS, STRIKER '95,	
CYBERWAR	6,300	BRUTAL, CALIBURN PINB.	4,990
DESCENT	3,990	SEA WOLF	3,130
DOOM II	4,490	SEA WOLF, WOLFPACK	3,990
EARTH SIEGE,BLOWN A.	4,490	SHADOW OF DARKNESS	3,990
FIFA SOCCER	3,990	SHANGHAI : GREAT M.	3,990
FIGHTER WING,ACES OF THE DEEP,AEGIS	3,990	SIMCITY 2000 COLL.	3,990
FORTRESS OF DR.RADIAKI	3,900	SIM TOWN	4,490
FULL THROTTLE	3,990	SINK OR SWIM	1,440
HARPOON II DLX., LAST BOUNTY H.,		SKIN AT BIG HORN	9,330
PRISONER OF ICE	4,490	SLIPSTR. 5000, FLIGHT UNL., CANNON F.	4,990
HI-OCTANE, BLOODWINGS, POWERH.,		SPACE PIRATES	3,990
JAMMIT	3,990	STAR TREK 25TH	3,670
INCA II.	3,990	SYNDICATE PLUS	3,280
INDYCAR RACING	4,390	TANK COMMANDER	3,990
INFERNO,WARCRAFT,WOLF	3,990	TERMINAL VELOCITY,	
INTERNATIONAL SOCCER	1,440	DUNGEON MASTER 2, NOCTROPOLIS	4,490
JOHNNY MNEMONIC	4,490	THE CHESSMASTER 4000 TURBO,	
KINGDOM, CHAOS CONTROL,		GRANDMASTER CHESS, STAR WARS CHESS,	
PIZZA TYCOON	3,990	T2 CHESS	3,990
KYRANDIA 3.	4,490	THE DAEDALUS ENC.	4,990
LITTLE BIG ADVENTURE	3,990	THE FARM,FREDDIE FISH	3,670
LOST EDEN	3,990	THE GRANDEST FLEET, BENEATH A STEEL SKY,	
MAD DOG I-II.	3,990	CORRIDOR 7	3,990
MAGIC CARPET	3,990	THE PSYHOTRON	3,900
MECHWARRIOR2	4,490	THEME PARK,SAM & MAX,INDIANA JONES	3,990
MEGARACE	2,490	TORNADO, SVGA AIR WARRIORS, TFX,	
MEGARACE, BLOODNET	4,490	WORLD WAR 2.	4,490
NBA LIVE '95	3,990	U.S.NAVY F.,DAWN P.	4,490
NHL HOCKEY '95	3,990	USS TICONDEROGA	4,490

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT.

TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.

1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Megrendelőlap

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 95/5	990 Ft
☐	CD GURU 95/4	990 Ft
☐	CD GURU 95/3	990 Ft
☐	CD GURU 95/2	990 Ft
☐	CD GURU 95/1	990 Ft
☐	ECTS CD	990 Ft
☐	DOOM FOREVER	1490 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Extra kedvezmények:

☐	CD GURU 95/1-2-3	2700 Ft
☐	ECTS CD + DOOM CD	2300 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ Előfizető vagyok, így igénybe veszem az ECTS CD és a DOOM FOREVER CD-re a kedvezményt!

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.

(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)

Tel.: 250-5200/123 Fax: 250-5200

- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed**
- **A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni**
- **CD írás rövid határidővel**

Egy kis ízelítő:

Command&Conquer	**8.320**
Dark Forces	**3.980**
Full Throttle	**4.450**
FX Fighter	**3.990**
MechWarrior2	**3.540**
Need for Speed	**7.990**
Perfect General 2	**3.980**
Wing Commander 3	**5.390**

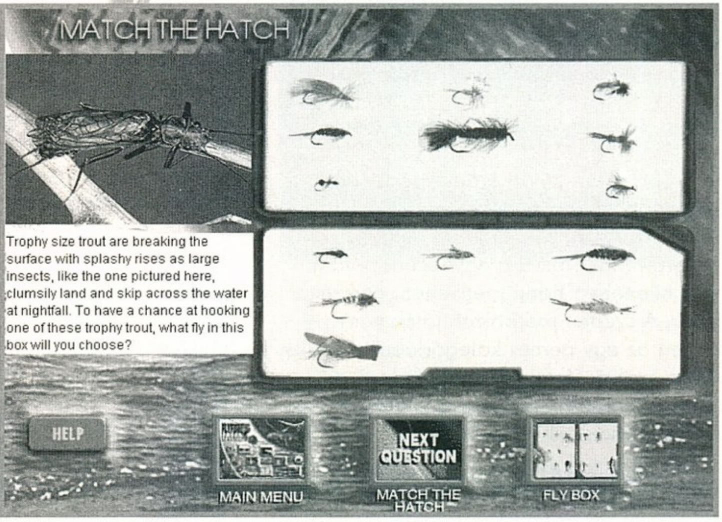
Virtual World

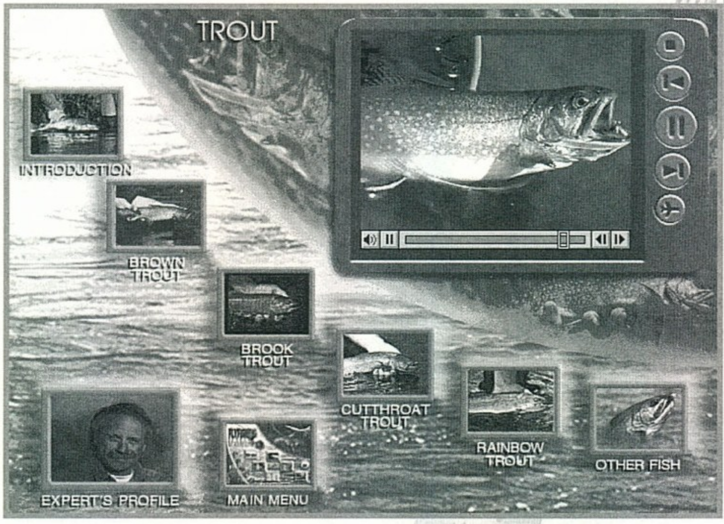
Áraink az ÁFÁt nem tartalmazzák!

HÍRDETÉS

INTERACTIVE Fly Fishing School

Ez a dupla CD úgy gondolom meglehetősen szűk réteg érdeklődésére tarthat számot, mégis szorítottunk neki egy kis helyet, mert igazi különlegesség a multimédia piacon. A műlegyes horgászat nálunk nem sorolható a hétköznapi hobbyk közé, de Amerikában még egy nagysikerű filmet is forgattak ezzel kapcsolatban. A film co-producere Patrick Markey volt. Ő és neves (bár számunkra teljesen ismeretlen) kollegái vezetnek be minket ennek a speciális horgászágazatnak a legrejtettebb titkaiba.





Az első CD tartalmazza az általános tudnivalókat. Elsőként Patrick Markey bevezetőjét és ajánlatait, majd a legkülönfélébb tudnivalókat a halak viselkedési szokásairól és a biológiai tudnivalókról, a csalisdoboz tartalmáról és annak beszerzési módozatairól, a felszerelésről, magáról a horgásztechnikákról, a környezeti tényezők hatásairól és még többszáz dologról. Mindezt a megszokott, magas színvonalon; töménytelen mennyiségű animáció és videofelvétel kíséretében, állókép szinte alig fordul elő az anyagban.

A második CD a „szakma" mesterei segítségével a haladó szintű horgászokat lepi meg „egy-két" érdekességgel. John Dietsch a vizek titkainak kifürkészését, Jerry Siem a speciális horgász-praktikákat, Bob Auger a „műlegyek"-kel kapcsolatos információkat, John Bailey a zsákmányejtés rejtelmeit és végül Joe Urbani a halak biológiáját, sőt lelkivilágát tanítja. Aki úgy érzi mindent tud, teszteken mérheti le tudását. Emellett mind az öt férfiúval készíthetünk személyes interjút, ahol lehetőség nyílik a műlegyes horgászattal való kapcsolatuk kivesézésére.

Egyszóval a két CD mindent tartalmaz, ami egy ilyen technikával dolgozó horgászt érdekelhet. A Fly Fishing School átböngészése után kíváncsi lettem, milyen lehet térdig állni abban a jéghideg, kristálytiszta vízben és lesni a kiszemelt halat, vajon bekapja-e a csalit?! Ezek az emberek annyira lelkesnek tűntek, s végül is ez is egy sport. Ha kis hazánkból kipróbálta már valaki, ugyan írja már meg, milyen?!

Lily

INTELLI MEDIA

+ Kimerítő információhalmaz a témáról.

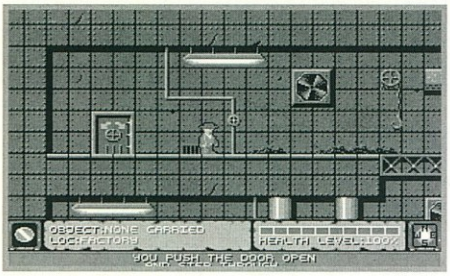
– Én semmi kivetnivalót nem találtam.

MS DOS 5.0,
MS WINDOWS 3.1, MAC
486/25
4 MB RAM
SVGA
2 MB HD
SOUNDBALSTER comp.

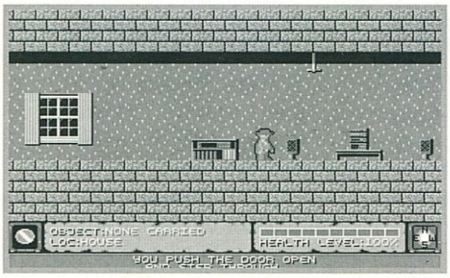
92%

FRAMED V1.01

Ki ne emlékezne szívesen vissza a RickDangerous sorozatra. A Framed is hasonló stílusú játék, bár egy picit sántít a hasonlat (mint mindig), mivel sok kalandjátékra emlékeztető elemet is tartalmaz.



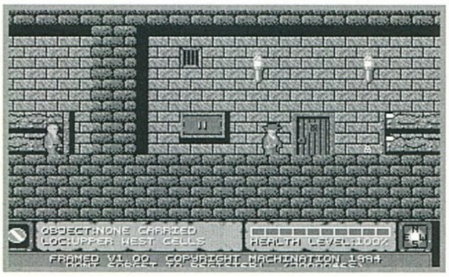
A program külön érdekessége, hogy a szerzők által kifejlesztett, ún. PAGE (Platform Adventure Game Engine) programmal írták. Ezt egyébként potom 90$ ellenében bárki megveheti, persze tőlük. A szépen megrajzolt játék nem éppen az egy perces kategóriába tartozik. A sok szoba, tárgy, ellenség és logikai fejtörők miatt bizony csak a kitartóbb játékosoknak ajánlott a játék.



A labirintusnak is beillő börtön 20-30 szobáját mind végig kell járni, használható tárgyak után kutatva. Hogy ne tévedjünk el, a szerzők egy-egy felvehető térképet is betettek a szint rejtettebb zugaiba, csak meg kell keresni.

Az ügyességi részek jórészt abból állnak, hogy a számtalan ellenfelet kikerüljük vagy éppen átugorjuk. Nekem nagyon tetszett maga a játék, szinte minden profi elemet beépítettek a programba.

Kezdésnek először vegyük ki a drótot a fali szekrényből (Space, P), majd ezt dugjuk be a fali konnektorba (ALT). Ez tulajdonképpen a kamera semlegesítésére szolgált, mivel szökni a ránkirányuló kamera mellett nem igen lehetséges. Majd vegyük fel a sarokban található tárgyat, és ezzel már kinyithatjuk a cellaajtót. Innen már rátok bízom... (CD-GURU)

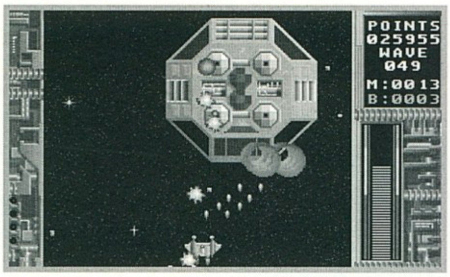


E – megnéz
Space – cselekvés
ALT – használ
> – tárgyak
D – eldob
P – felvesz

Kings Norton
PO Box 4242
Watford Road
Birmingham B30 2LW UK

GALACTIX V1.3A.01

A GURU szerkesztőségben mostanában az első számú közellenség a Deluxe Galaga című Amigás lövöldözős Shareware játék. Annyira, hogy már komolyabb emberek is elismerően nyilatkoztak e játékról. Mivel PC-n is található számtalan ilyesféle „komolyabb"



játék, Bats, Babyron stb. így e havi betevő lövöldözős játékunk a Galatix.

A fenti verzió ugyan réginek számít, de így is érdemes közelebbről megszemlélni az anyagot. A játék igénytelen, hisz minimum 286/10, VGA, ADLIB, vagy SB-t igényel. A története egyszerű és a szokásos. Nekünk „csak" a Földet, illetve

az esőerdőt kell megmenteni a gonosz ellenségtől.

Feladatunk a Naprendszer bolygóit végigjárva megküzdeni az ellenség űrhadával. Nos ennyi balgaság után nézzük magát a játékot. Kezdésnek ajánlhatnám az egeret vagy joystickot, mivel billentyűzetről valamivel nehezebb a játék kezelése. A hagyományos felépítésű lövöldözős játékban egy-egy pályán általában 4-7 ellenséget találunk.

A tárgyakat, fegyvereket az űrhajónkból kinyúló csáppal, illetve inkább markolóval kaphatjuk el. Negatívumként a hosszú és viszonylag egyhangú szinteket említeném, az én türelmem a 49. pályán már elfogyott. Pozitívuma a dolognak, hogy annyiszor ismételhetjük az elrontott szintet, ahányszor akarjuk.

Jobb egér – Normál lövés
Bal egér – Rakéta
Mindkettő – Tárgy elkapás
B – Megabomba
Az elkapható bonuszok.
M – Rakéta
B – Bomba
S – Gyorstüzelő
E – Energia

CYGNUS SOFTWARE
SUITE 309
98 W. 63rd STREET
WILLOWBROOK, ILLINOIS 60514

LAMERS

Bár régebbi játék, de szerintem mindenféleképpen megérdemel pár sort. Annak idején a nagy Lemmings-lázban születtek hasonló játékok mind Amigára, mind pedig PC-re.

A Lamers is egy anti-Lemmings játék, azaz épp fordítottja az eredeti programnak, vagyis nem megmenteni, hanem kiirtani kell a Lemmings-emberkéket. Akkor veszítünk, ha az emberkék a célba, esetünkben a számítógépbe érkeznek. Sajnos semmiféle leírás vagy .doc fájlt nem mellékeltek a játékhoz, ezért nem igazán tudom a

pályák számát és azt se, hogy miért nem szólnak a hangeffektek.

A pályák száma sejtésem szerint tíz, míg az utóbbi hiba talán a Gravis-nak tudható. Szóval pici játék, kb. 1 óra alatt végig is lövöldözhető. Fegyverként a pisztoly és a gépfegyver, esetleg a drasztikusabb beavatkozásnak az időzített bomba áll a jólelkű fejvadászok rendelkezésére.

Építgető emberkék ellen pedig a lépcső droppolót használhatjuk eredményesen. Egyébként a „játék" kezelése teljesen lemmings-es ezért nem hiszem, hogy bárkinek nagy fejtörést okozna.

Kellemes, szórakoztató játék. Aki esetleg nem ismeri, hát épp itt az ideje hogy legalább kipróbálja. Anti játékokkal mind a mai napig találkozhatunk, ezek mintegy kiparodizálják, kifordítják a népszerűbb játékokat.

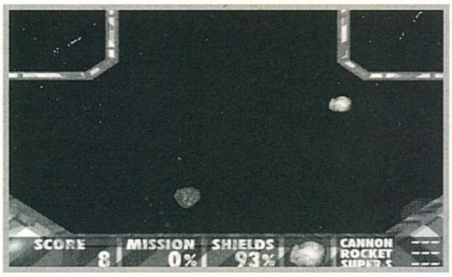
Példa erre valamelyik előző számban ismertetett POOM és Pong Kombat játékok, a Doom3-ról nem is szólva.

OUTER RIDGE V1.0

A Terminal Velocity után újra egy nem éppen szokványos stílusú lövöldözős játék shareware verziójához van szerencsénk. Az Outer Ridge leginkább a Stardust-ra

hasonlít, hisz ugyanaz a cél mindkét játékban, szétdarabolni, megsemmisíteni az aszteroidákat, valamint felvenni a szétlőtt meteorok után kapott tárgyakat.

A játék hangulata egyszerűen pazar. Mind a sebessége, kezelhetősége, mind pedig a zenéje egészen kimagasló. Áttekinthetően és logikusan felépített Doom stílusú játék, sokfajta indítási opcióval rendelkezik, ezenfelül a szokásos .WAD fájl már sejtetni engedi a további



pályák, editorok megjelenését a közeljövőben.

A játék folyamán a lenti panelen olvashatjuk az elért pontszámunkat, a misszió teljesítésének százalékát, az energiánkat, valamint a rendelkezésre álló fegyverek számát.

Ez utóbbiakból a nem regisztrált verzióban csak a normál és a duplalövés lehetséges. A regisztráltban pedig kibővül a rakéta, illetve a super és dupla-super, vagyis a látható meteoritokat elpusztító fegyverekre. De ezekkel egy időben az ellenfelek is megszaporodnak, már nem csak a Schnotoids (normál meteorral),

hanem Cannonoids (tüzelő meteor), Mine layers-szel (akna zóna), is szembe kell nézni.

A mindent elsöprő lövöldözésben kilenc különböző bonusz tárggyal találkozhatunk. A nem regisztráltban PowerUp (Kék golyó), Double Power (Zöld golyó), Cannons + (Piros golyó), Hyperspace (EXIT tábla) van.

A regisztráltban pedig Rockets (Sárga Rakéta), Super (Sárga/Zöld rakéta), Extra Ship (Ship tábla), Superfast Weapons (Világító rúd) található.

1 – schnot gun
2 – dual cannons
3 – rockets
4 – super
Enter – rotate through guns
CTRL – thrust
Space – fire
F1 – English/German
F2 – Dump screen
F3/F4 – controller speed
F6 – graphics
F7 – flight controls
F8 – sliding, gripping
F9/F10 – sound effect
F11/F12 – music

Command Line -devparm Developers Mode ON (cheat keys engedélyezve!)

Mindezekhez min. 386, VGA, 4MB ram, no és valamilyen hangutánzó kártya (Gravis rulez).

Wizard Software
P.O. Box 1129
Westbrook, ME. 04098-1129
USA.

RASCAL

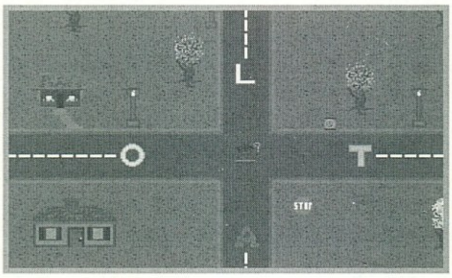
A fiatalabb korosztálynak írt oktató játékoknak se szeri, se száma.

Ezek is olyanok akárcsak a többi normál program, akadnak köztük érdekesek és persze nagyon rossz alkotások is. A Rascal se ide, se oda nem sorolható, egyrészt nem veheti fel a versenyt a CD-s csodákkal, másrészt pedig

vannak ennél jóval gyengébb alkotások is. Mellesleg s nem utolsó sorban a Rascal shareware program.

A fejtágítás, akarom mondani az oktatás célja a betűvilág felfedezése, az óriási birodalomban egészen A-Z ig barangolhatunk kis mackónkkal. A gyerekeknek az a dolguk, hogy az ABC betűit sorba felszedve ráleljenek a kijáratra.

A maci irányítása egyszerű, a betűk felvételének csak a sorrendje fontos, de tulajdonképpen bármerre barangolhatunk,



csak így kevesebb pontszámot kapunk a végén. Helyes vagy helytelen betű felvétele után más-más hangjelzést kapunk.

Pici (500KB) játék, igénytelen a gép típusára és autosetup-pal rendelkezik. Shareware verzióban a gyerekek csak a „J" betűig juthatnak el.

A teljes játék ára 15$, regisztrálható az alábbi címen, ebben akár egészen „Z"-ig elkalandozhatunk. Alkotója, a régebben oly nagy népszerűségnek örvendett Game Maker – rel írta a programot. Ehhez viszonyítva elég jól sikerült, sok benne az animált állatka és más mesebeli figura.

SHERWOOD FOREST SOFTWARE
371 OHIO STREET
SHARON PENNA. 16146

TRONMANIA

Ez a régebben igen nagy népszerűségnek örvendő tron-stílusú játék egyik verziója. Sajnos ma már elkopott a

játék csillogása, ez onnan is látszik, hogy jó egy éve nem írtak Tron-os játékot se PC-re, se Amigára.

Bár fogadni mernék, hogy előbb-utóbb megjelenik a csillogó lemezes verziója is. A játék német, de gondolom az az 5-6 mondat nem okoz senkinek fejtörést. A verzióban játszhatunk ketten vagy egyedül a gép ellen.

Járművünket az „A" és „D" billentyűvel irányíthatjuk jobbra-balra, illetve az „S" billentyűvel gyorsítható a masina. A

második játékos mindezt a „4", „6", és „5" billentyűvel érheti el. Gyorsító egységből összesen négy áll rendelkezésre.

Az győz, aki tovább bírja a pályán maradást méghozzá úgy, hogy sem a maga útvonalával, sem pedig az ellenfél által lefoglalt úttal nem ütközik, a falról nem is szólva. Ez a játék is igen parányi, 140K terjedelmét annak köszönheti, hogy semmi cicoma nincs a programban.

Negatívumként csak azt találtam, hogy picit gyengére sikerült a CPU játéka, nagyon könnyű volt „palira" venni. Aki szereti a stílust vagy nem ismeri, annak érdemes megnézni.

Server bubus (Angler)

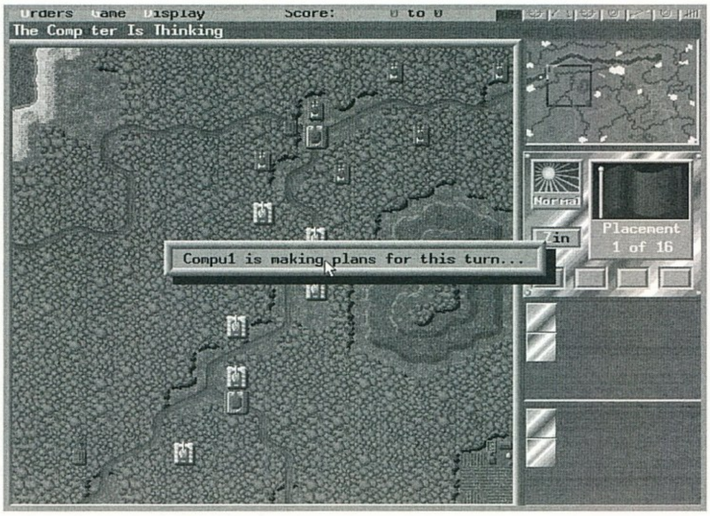
PERFECT GENERAL II

Szép jó napot minden kedves olvasónak (már aki a cikkemet olvassa). Nem hiába tekintesz eme sorok közé. Nyugodtan állíthatom, hogy nem fogsz csalódni. Meglep? Végül is...

A Perfect General egy stratégiai játék, de bátran ajánlhatom minden olyan játékosnak, akiknek tetszett a Battle Isle vagy a Panzer General. A játék készítői pontosan eltalálták a játék hangulatát és „súlyosságát" olyan szempontból, hogy a vérbeli stratéga és a Battle Isle-os „álstratéga" sem csalódik benne. Nem akartam a játék értékelésével kezdeni a cikket, de ez egy „bazi jó" program.

Nekem a CD-s verzióhoz volt szerencsém, ami pontosan 140 MB-ot foglal el (110 MB animáció és szöveg). Jobbik esetben 30 MB-ot lehet felinstalállni a vinyóra, ami jelentősen felgyorsítja a játékmenetet, de CD-ről is teljesen élvezhető. Rögtön vágjunk is a közepébe.

A főmenüre nem érdemes sok szót vesztegetni, ezért azt hagyom is. Ha kiválasztottuk, hogy egy csatát vagy egy teljes hadjáratot akarunk végigharcolni, ki kell választanunk, hogy melyik csatában vagy hadjáratban akarunk résztvenni. A „Recon View"-val megnézhetjük a csatatér légifelvételeit, a „View Long Descriptions"-szel a küldetés leírását nézhetjük meg és információt kaphatunk a fordulók hosszáról, a játék harc kezdetén rendelkezésre álló erőkről (pontosabban arról a pénzösszegről, amiért hadfelszerelést vásárolhatunk), az erősítésről (azok az erők, amik a csata folyamán kapcsolódnak a harcba) és az időjárásról (éjszaka, köd, eső, hó). Ha kiválasztottuk a nekünk szimpatikus küldetést, egy fontos menü jelentkezik be. Itt tudjuk a játékmenet főbb paramétereit beállítani.



Game Type – Balanced, Attacker, Defender

Ha a „Balanced" van beállítva, a játékosnak támadóként (Attacker) és védőként (Defender) is helyt kell állnia az adott harcban. Ez lehetőséget ad arra, hogy megismerjük a képességeinket mindkét szituációban. Ez reálisabb, de kétszer olyan hosszú. Ha csak védők vagy támadók vagyunk, akkor értelemszerűen csak a választott szerepet „kell eljátszanunk".

Game Length – Short, Long

Kétféle játékhossz állítható be; rövid (Short) és hosszú (Long). Ezek a csata fordulóinak számában különböznek. Egy forduló kilenc fázisból áll (erről később). A hadjárat választásánál a beállítás mindig „Short".

Hit Style – Random, Always

Itt azt lehet beállítani, hogy a harcegységek lövései mindig találjanak (Always) vagy a távolság, időjárás, a lövő egység típusa függvényében változzon (Random). Természetesen minden kis kihívást szerető játékosnak a „Random"-ot ajánlom.

Kill Style – Full, Partial

Ha egy egységet eltalálnak bármi (mondjuk egy pisztolyos gyalogos egy tankot) bármit, rögtön elhalálozódik (Full), de lehetséges az is, hogy a páncélzatának és a támadó fegyverének függvényében csak megsérüljön és csak többszöri találat után halálozzon el (Partial).

Sighting Style – Full View, Limited to LOS

A „Full View"-nál a harcban résztvevő összes egységet látjuk, de a „Limited to LOS (Line of Sight – látótávolság)"-nál csak azokat az egységeket, melyek a látótávolságunkon belül vannak.

Mines – Visible All Time, Hidden Until Found

Az aknák kétféleképpen láthatók a terepen. Mindig (Visible All Time) és akkortól, amikor egy egység meglátja (Hidden Until Found).

Enviromental Effects – Predetermined, Variable

Ez az időjárási tényező. Ha „Predetermined", akkor az időjárás mindig a meghatározott (napos, esős, havas...), de ha „Variable", akkor változik. „Variable" esetén százalékban kell megadni a tényezőket (pl. 20% eső...).

Units in Friendly Cities Are – Repaired, Not Repaired

Ha egy saját felügyeletünk alá tartozó városba bemegyünk az egységeinkkel, akkor azokat kijavíthatják (egy nap alatt) (Repaired), de ha az opció nincs aktiválva (Not Repaired), akkor hozzá se nyúlnak. Csak a járműveket lehet megjavítani.

Player1/Player2

Itt tudjuk beállítani, hogy gép vagy másik játékos ellen játszunk, a játékosok neveit és a gép erősségét.

AZ IRÁNYÍTÁS

A jobb egérgombbal tudjuk az egységeket kiválasztani és ha az ellenségre vagy egy tereptárgyra klikkelünk rá, akkor a kiválasztott egységünktől való távolságát láthatjuk a jobb alsó sarokban. A bal egérgombbal tudunk lőni (a célpontra kell klikkelni) és az egységeinket irányítani (oda kell klikkelni, ahova az egységünket küldeni akarjuk).

„I" betű – Ignore. Ha egy egységet „ignoroltunk", akkor az adott körben az már nem képes semmire (abból a körből „ki van zárva".

„N" betű – Next. Ugrás a következő egységre.

„R" betű – Recon Map. Térkép.

Zoom In/Out – Nagyítás

A jobb felső sarokban található egy mini térkép. Ha egy részére klikkelünk, akkor az a rész lesz kinagyítva a főképernyőn.

A JÁTÉK FÁZISAI

Mint már említettem egy-egy forduló kilenc fázisból áll.

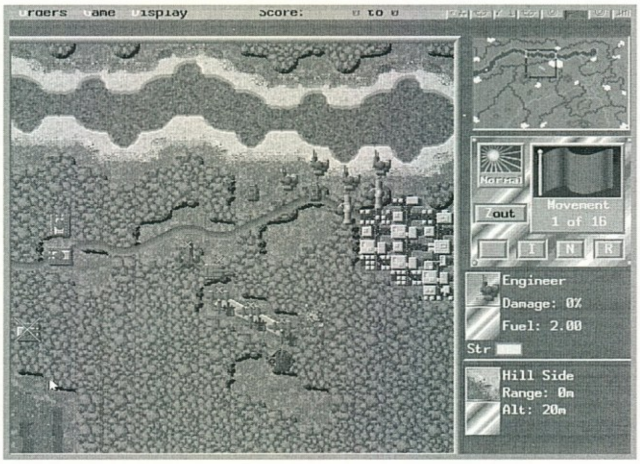
1. fázis – Choosing Units/Reinforcements

Itt lehet az egységeinket megvásárolni. A „Buy points remaining" mutatja, hogy mennyi pontunk maradt harci egységek vásárlására (az egységekről később). A „Cost" az árat jelöli.

2. fázis – Placement

Az elhelyezés. Ebben a fázisban kell a vásárolt egységeket a térképre helyezni. Ha támadók vagyunk a piros oldalra, ha védők a kékre.

3. fázis – Mobile Artillery Plot



Ha elhelyeztük az egységeinket, a gép a mozgatható tüzérségünk számára választatja velünk ki a célpontokat. Csak a látótávolságon belül eső célpontokat tudjuk kijelölni. Ekkor tudjuk kiválasztani a repülőgépek célpontjait is, de ezek csak a következő fordulóban fognak támadni.

4. fázis – Artillery Fire

A tüzérség (nem csak a mozgatható) lőni kezdi a célpontjait és az előző fordulóban beirányzott repülők is lecsapnak. A repülőkre csak azok az egységek tudnak lőni, melyek rendelkeznek légvédelmi fegyverekkel.

5. fázis – Artillery Plot

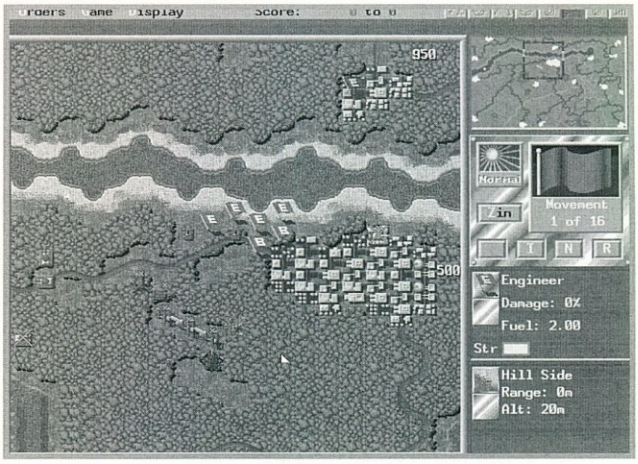
Ugyanaz mint a 3. fázis, de itt minden (nem csak a mozgthatóknak) tüzérségi fegyvernek ki lehet választani a célpontot.

6. fázis – Direct Fire

Itt az összes erővel lehet lőni, de csak azokra a célpontokra, amelyek látótávolságon és a kiválasztott egység lőtávolságán belül vannak.

7. fázis – Movement

Itt tudjuk az egységeket a kívánt helyre irányítani. Minden egységnek X mennyiségű üzemanyag áll a rendelkezésére. Minden egység különböző mennyiségű üzemanyagot fogyaszt el, ami csökkenhet és nőhet a terep függvényében is. Ha már nem elég az üzemanyag az adott körre, akkor az egység nem mozoghat tovább. Ha egy ellenséges egység mellé érünk, akkor a bal egérgomb segítségével meg is támadhatjuk. Ha az egységünk nem lőtt az előző „Direct Fire" fázisban, és van elég üzamanyagunk, akkor le is rohanhatjuk az ellenség megfelelő távolságon belül levő egységeit. A jobb alsó sarokban láthatjuk a lerohanás sikerének esélyeit és a bal gombbal az ellenségre klikkelve adhatjuk ki a parancsot a lerohanásra.



8. fázis – Direct Fire 2

Azok az egységek, melyek megelőzőleg nem lőttek, ebben a fázisban lőhetnek.

9. fázis – Score

Ha lezajlott a második „Direct Fire" fázis, akkor a gép kiosztja a pontokat az adott körre, ha pedig ez a kör az utolsó volt, akkor a játékra. Az utolsó kör után egy rangot is kapunk:

- 2nd Lieutenant (Hadnagy)
- 1st Lieutenant (Főhadnagy)
- Captain (Százados)
- Major (Őrnagy)
- Lt. Colonel (Alezredes)
- Colonel (Ezredes)
- Brig. General (Dandártábornok)
- Major General (Vezérőrnagy)
- Lt. General (Altábornagy)
- General (Tábornok)
- Perfect General (A tökéletes tábornok)

AZ IDŐJÁRÁS

Öt időjárás fajta található a játékban.

Normal – Normális

Látótávolság: 25 egység

Normál közlekedési viszonyok

Rain – Eső

Látótávolság: 10 egység

Az eső hatására felére csökkenek a közlekedési lehetőségek (minden jármű csak a felét tudja haladni a normálisnak)

Fog – Köd

Látótávolság: 10 egység

Normál közlekedési viszonyok

Snow – Hó

Látótávolság: 25 egység

Normál közlekedési viszonyok, de minden egység át tud kelni a megfagyott folyókon, tavakon.

Night – Éjszaka

Látótávolság: 5 egység

Normál közlekedési viszonyok. Nem lehet célozni a tüzérséggel és a repülőkkel. Ezek az előző fordulóban beállított célpontjaikat támadják továbbra is. Nem lehet lerohanni az ellenséget.

AZ EGYSÉGEK

Magyarázat:

Ár – Ár

Mozgathatóság: Normális talajon ennyi egységet tud mozogni

Gyalogság (Infantry)

Ár: 1

Mozgathatóság: 1

Gyalogság gépágyúval (Machine Guns)

Ár: 3

Mozgathatóság: 1

Minden fázisban tüzelhetnek, repülőt is támadhatnak max. 2 egység távolságból.

Szerelők (Engineer)

Ár: 5

Mozgathatóság: 2

Feladataik: aknamezők telepítése és hatástalanítása, könnyű hidak építése és lerombolása, hidak és vasúti hidak javítása és lerombolása, vasúti sínek javítása és rombolása, útjavítás és rombolás, erőd építés, erdő irtás.

Feladatukat egy forduló alatt végzik el. A tűzerejük a nehéz tankkal azonos és csak ők élik túl, ha aknamezőre lépnek.

Rakétások – Bazooka

Ár: 3

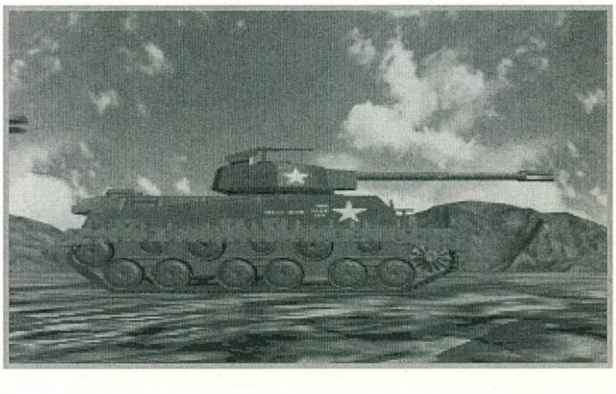
Mozgathatóság: 1

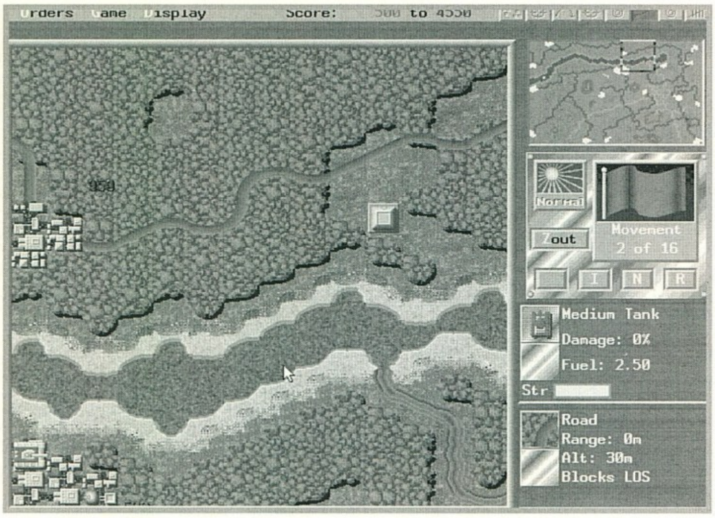
Ua. mint a gyalogság, de a tűzerejük a közepes tankéval azonos.

Páncélozott autó – Armoured Car

Ár: 5

Mozgathatóság: 11





Nagyon gyenge, de jó felderítő
Páncélozott autó gépágyúval – Armoured Car with Machine Gun
Ár: 6
Mozgathatóság: 11
Ugyanolyan tűzerővel rendelkezik, mint a gépágyúsok.
Könnyű tank – Light Tank
Ár: 6
Mozgathatóság: 7
Kicsivel erősebb mint a gépágyús páncélozott autó.
Közepes tank – Medium Tank
Ár: 8
Mozgathatóság: 6
Erős és gyors. Jó vétel.
Nehéz tank – Heavy Tank
Ár: 12
Mozgathatóság: 5
Halálos fegyver közelre és távolra is. A gépágyú nem fog rajta, repülők ellen is nagyon hatásos.
A mamut – Elephant Tank
Ár: 15
Mozgathatóság: 3
Lassú de a legpusztítóbb fegyver. A légelhárítása olyan erős, mint a nehéz tank összes fegyverzete. Közvetlen közelről nem lehet rá tüzérséggel lőni.
Mozgatható tüzérség – Mobile Artillery
Ár: 14
Mozgathatóság: 5
Lőtávolság: 11
Kevésbé pontos mint a nem mozgathatók, de mozgatható.
Könnyű tüzérség – Light Artillery
Ár: 19
Mozgathatóság: 0
Lőtávolság: 13
Nehéz tüzérség – Heavy Artillery
Ár: 20
Mozgathatóság: 0
Lőtávolság: 26
Csak páncélozott járművekkel szállítható a fix tüzérség. A lövésük nem csak a célzott mezőre, de a környezőkre is kihat. Csatákat dönthetnek el.
Akna – Mine
Ár: 3
Mozgathatóság: 0
Repülő – Airplane
Ár: 15
Erőd – Fort

Az az egység amely egy erődben van, nehezebben pusztítható el.

A TEREPEK

A Perfect General II-ben 22 fajta terep van. Mind más és más módon befolyásolja az egység üzemanyag fogyasztását.

Normál
Mozgás rajta: 1
Dupla ha esik az eső

Farm
Mozgás rajta: 1
Dupla ha esik az eső
Nem látható az ott levő egység, védekezési bónusz
Mező
Mozgás rajta: 1
Dupla ha esik az eső
Homok
Mozgás rajta: 1
Dupla ha esik az eső
Felfogja a tüzérségi lövéseket
Óceán
Nem lehet rámenni
Felfogja a tüzérségi lövéseket
Dombtető
Nem lehet rámenni
Folyó torkolat
Nem lehet rámenni
Domboldal
Mozgás rajta: 2
Dupla ha esik az eső
Mocsár
Mozgás rajta: 1/4-e a mozgathatóságnak
Felfogja a tüzérségi lövéseket (télen nem)
Erőd
Mozgás rajta: 1/2-é a mozgathatóságnak
Nem látható az ott levő egység, védekezési bónusz
Erdő
Mozgás rajta: 1/2-e a mozgathatóságnak
Könnyű tankoknál az 1/4-e. A szomszéd zónába érkező tüzérségi lövés „nem téved be ide", nem látható az ott levő egység, védekezési bónusz
Folyó
Mozgás rajta: 1
Dupla ha emelkedőn felfelé
Csak a gyalogosok léphetnek rá (szerelők, rakétások...), télen mindenki, felfogja a tüzérségi lövéseket
Lerombolt híd
Mozgás rajta: 1
Csak a gyalogosok léphetnek rá (szerelők, rakétások...), télen mindenki.
Könnyű híd
Mozgás rajta: 1
Dupla ha emelkedőn felfelé
Csak egy ponton lőve rombolható le (jelezve van a híd felett)
Repülőtér
Mozgás rajta: 1
Dupla ha emelkedőn felfelé

Város
Mozgás rajta: 0.5
Dupla ha dombról jövünk
Nem látható az ott levő egység, védekezési bónusz
Beton út
Mozgás rajta: 0.5
Dupla ha dombról jövünk
Híd
Mozgás rajta: 0.5
Dupla ha dombról jövünk
Csak két ponton lőve rombolható le (jelezve van a híd felett)
Vasúti sin
Mozgás rajta: 1/22-e a mozgathatóságnak
Vasúti híd
Mozgás rajta: 1/22-e a mozgathatóságnak
Csak három ponton lőve rombolható le (jelezve van a híd felett)
Kráterek
Mozgás rajta: 2
Dupla ha esik az eső
Csak szerelők tüntethetik el.

Ennyi. Ez bőven elég ahhoz, hogy elkezdjetek vele játszani. Onnan kezdve minden rátok van bízva.

Néhány szót a játékról. Szép SVGA grafika, nagyon jó digi hangok, hangulatos zene, élvezetes játékmenet (igaz nekem jobban tetszett volna, ha nem kell végignéznem a gép lépéseit). Egy kezdő is leüllhet vele játszani... Az utóbbi idők legjobb stratégiai játéka. Mindenkinek nyugodtan ajánlhatom (rég volt ilyen).
Üdv!

Perfect General Mr.T.

QQP

+ Üdítően jó. Könnyű de mégis nehéz. Mindenkinek ajánlott.

– A gép túl sokat „gondolkodik".

MS DOS 3.3
386/25
4 MB RAM
SVGA
5 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

91%

A CD GURU exkluzív különszáma

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai szakkiállításával.

A CD-n a PC Guru ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot találhattok a közeljövőben várható programokról, interjúkat olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI változata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Várható megjelenés: 1995. október
Fogyasztói ár: 990 Ft

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel. Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK.**

- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,
- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak: új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Várható megjelenés: 1995. november. Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:
GURU, 1399 Budapest, Pf.:701/765
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!

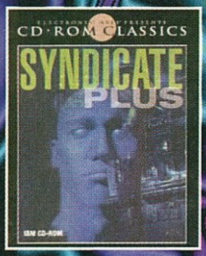
CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

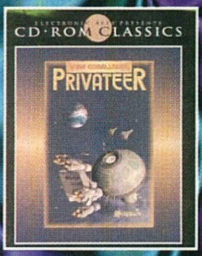
JÁTÉKPROGRAMOK

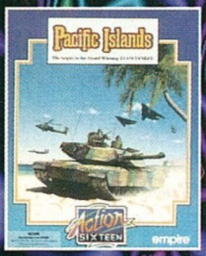
- Advanced Destroyer Simulator 1870,-
- Campaign II 1870,-
- Bioforge 4290,-
- Chuck Yeager's Air Combat 3280,-
- Bureau 13 4290,-
- Cyberrace 3340,-
- Cyberwar 6300,-
- Dawn Patrol 4990,-
- Dark Forces 4390,-
- Dragon Lore 5880,-
- Discworld 3990,-
- F-117A/F-15 2990,-
- F-117A 1540,-
- FIGP 2720,-
- Little Big Adventure 4290,-
- Mechwarrior 2 4990,-
- NBA Live `95 4390,-
- Gunship 2000 2550,-
- Hell 5980,-
- Jack Nicolaus Golf 2440,-
- Mad Dog II 4190,-
- NHL Hockey `95 4290,-
- XCOM II 4390,-
- Pacific Islands 1870,-
- Pirates Gold 1870,-
- Rebel Assault 4990,-
- Reunion 4520,-
- Rise of the Robots 4850,-
- Seal Team 3130,-
- Seawolf 3130,-
- Syndicate Plus 3280,-
- Team Yankee 1870,-
- The Daedalus Encounter 5490,-
- The Psychotron 3900,-
- Titans Legacy 5110,-
- Tornado - D-Storm 1870,-
- Tornado - Falcon 5850,-
- Ultrabots 3130,-
- War in the Gulf 1870,-
- Wing Commander II (Deluxe Ed.) 3280,-
- World of Legend 2440,-
- Under a Killing Moon 5940,-

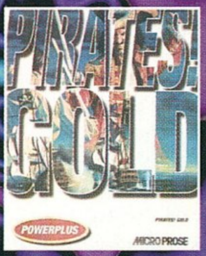
SHAREWARE

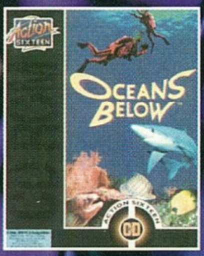
- 16 Bit Sound Masterpiece 990,-
- 3D Animania 990,-
- 49er Windows Games 990,-
- Clipart Library 990,-
- Family Fun 990,-
- Midi & Wave Workshop 990,-
- Music from Heaven 990,-
- Programmer Power Tools 990,-
- Windows at its Best 990,-









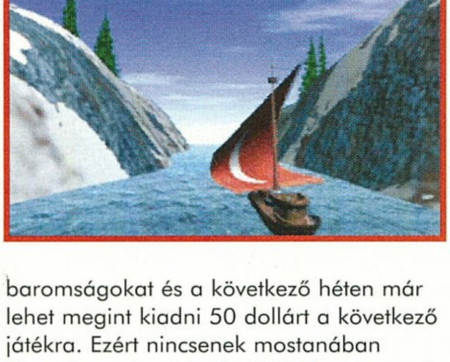


Nagyon sokan kértétek, hogy rajtunk keresztül is lehessen CD-s játékokat megrendelni. Nos, kérésetek teljesült, íme egy lista azokról a programokról, melyeket postán meg lehet rendelni. Címünk még mindig a régi: PC GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765
Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

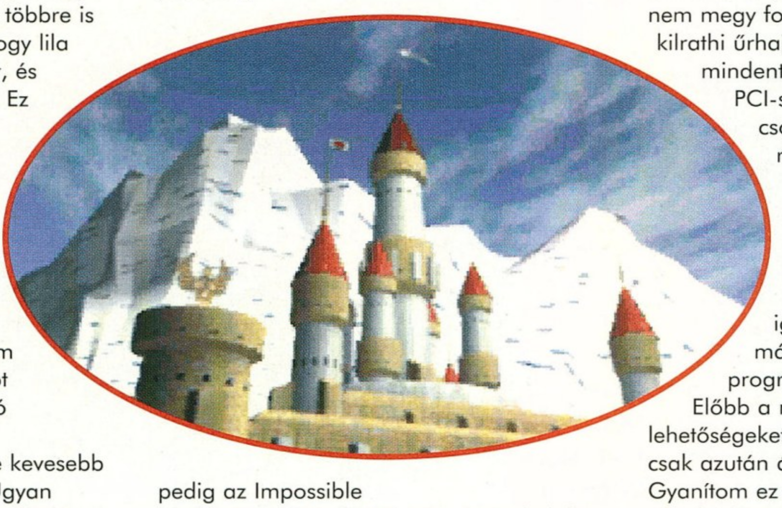
LORDS OF MIDNIGHT

Pontosan 10 éve már, hogy Mike Singleton elkezdett egy sorozatot, amely klasszikussá nőtte ki magát. David Braben Elite-je mellett talán ez volt az a játék, amely megmutatta, hogy a számítógép többre is képes játékok terén, mint arra hogy lila pacák kergessenek piros foltokat, és pontot adjon ha sikerült elkapni. Ez a két játék igenis odaültette a játékosokat a gép elé, és csak hónapok múlva mondhatták azt, hogy végigjátszották. Az akkori játékok között az ilyen típusú game-ek, magasan a legjobbak voltak. Ma persze már egy kicsit más a helyzet, a játékprogramírás üzlet lett és nem nagyon éri meg olyan programot kifejleszteni, ami hónapokig tartó elfoglaltságot jelent.

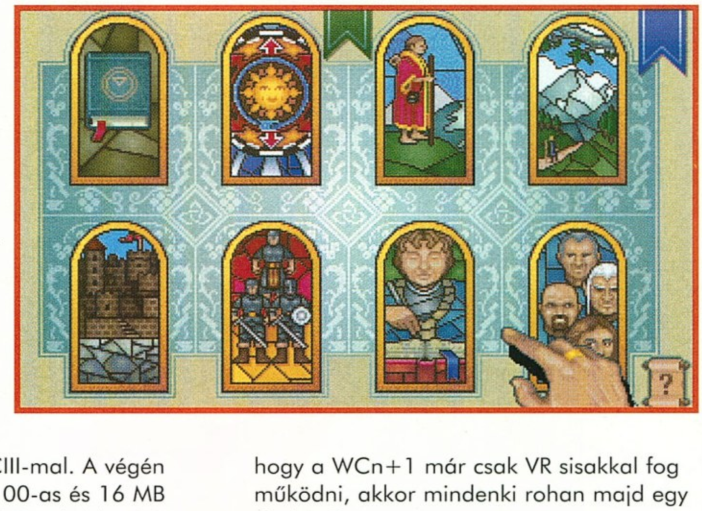
Ez az oka annak, hogy egyre kevesebb RPG jelenik meg mostanában. Ugyan miért érné meg egy olyan játékot eladni, amely mellett több hónapig nem fog más programot megvenni a játékos? Inkább megcsinálják az egyhétvégés multimédia



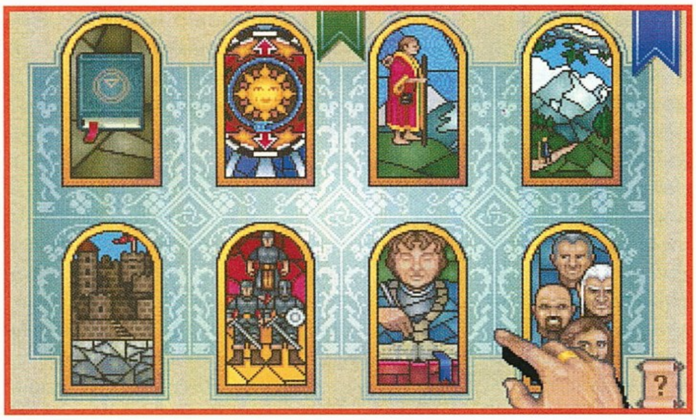
baromságokat és a következő héten már lehet megint kiadni 50 dollárt a következő játékra. Ezért nincsenek mostanában klasszikusnak minősíthető játékprogramok. A Lords of Midnight nekem ugyan kimaradt valahogy, de például végigcsináltam az Impossible Mission-t és az ELITE-ben sem voltam éppen kezdő. Akkoriban olyan programozási tudással rendelkeztek a készítők, melyről a mostaniak csak álmodni mernek. A technika fejlődésével egyre inkább a hardware számít és nem a programozó. Minek optimalizálni egy játékot 486-os gépre, amikor már megjelent a Pentium 133-as változata? Azon biztosan megfelelő sebességgel fog futni, ha meg nem, akkor rá lehet fogni a kevés RAM-ra. Lassacskán már a 8 MB RAM is kevés egy játéknak,



pedig az Impossible Mission és a Last Ninja még simán belefért 64 kB-ba. Nem baj, sok elvakult gamer (persze én is közéjük tartozom) inkább megveszi a +8 MB RAM-ot, de nem marad le az új játékokról. Ez bizony a fejlődés, tenni ellene nem sokat tudunk. A dühítő csak az, hogy egyes cégek titokban (vagy nem is annyira titokban) szerződésben állnak a legnagyobb processzor gyártó vállalatokkal és már nagyon korán kihoznak olyan játékokat, amelyeknek a minimális igénye egyenlő a kor csúcstechnológiájával. Szegény butuskák meg megveszik a hibás P100-as procikat csak, hogy játszani tudjanak a WCIII-mal. A végén persze kiderül, hogy P100-as és 16 MB RAM is csak a játszhatóság alsó határát teszi lehetővé. Ilyenkor szólalnak meg azok a bizonyos hangok, hogy biztosan rossz volt az alaplap. Ugye, a proci és a memória mellett már az alaplap milyensége sem mindegy. Újabb cucc amire lehet pénzt kiadni. Ha még mindig nem megy folyamatosan az a nyavalyás kilrathi űrhajó a monitoron, akkor fogjunk mindent a VGA kártyára. Egy VLB-s, PCI-s vagy mittudom én milyen csodával biztosan röccenésmentesen futna. Ezektől a cégektől tudok igazán rosszul lenni. Elismerem, hogy a karácsonyra megjelenő programok nagy része igényelni fog Pentiumot, de ez már egy évvel az előbb említett program megjelenése után lesz. Előbb a meglevő gépparkban rejlő lehetőségeket kellene teljesen kiaknázni, és csak azután átnyergelni erősebb gépekre. Gyanítom ez csupán álom marad, de ennek elég nagy veszélye is van. Ha ilyen iramban halad a gépfejlesztés, akkor néhány év múlva már csak egy igen szűk réteg lesz képes megvásárolni azt a konfigurációt ami a kor szuperprogramjaihoz szükségeltetik. Tegyük fel, hogy valami nagyokos kitalálja,



hogy a WCn+1 már csak VR sisakkal fog működni, akkor mindenki rohan majd egy sisakért?



Egy kicsit elragadtattam magam ismét ez ügyben, inkább az eredeti témáról kellett volna írnom, a Lords of Midnight harmadik részéről. Vannak játékok, amelyeket már nagyon régóta várunk, de a megjelenésükkor bizony egy kicsit csalódnunk kell. Gondoljunk csak a régóta várt Dungeon Master 2-re vagy az Elte 3-ra. Bizony ezek a programok nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket, sajnos a LOM3-mal is pontosan ez a helyzet. Minden megvan benne ami szükséges egy jó játékhoz, de nem tudja megragadni még a tapasztalt LOM-ost (Pellus) sem. Teljesen külön kezdtünk el vele játszani, de mindketten ugyanarra a véleményre jutottunk, unalmas. Ismét egy újabb példa, hogy milyen is az amikor keverik a stílusokat. Ez a program megpróbálja keverni az RPG és stratégia elemeket, elég kevés sikerrel. A rengeteg karakter a hosszantartóságot hivatott képviselni, szerintem csak összezavarja a kezdő játékosokat.

A történet 10 évvel a Doomdarks's Revenge eseményei után kezdődtek. A Vérmocsarakban új ellenfél ütötte fel a fejét. A gonosz fey-ek egy kegyetlen, de zseniális vezető alatt egyesültek és az egész kontinens meghódítását tervezik. Vezérüknek, A Farkasszívű Boroth-nak sikerült Luxor királyt foglyul ejteni, más nemesekkel egyetemben. 12 hónap alatt kell megmentenünk, különben a hóhér kezére jut. Két bátor ifjú fogja elkezdeni a kutatást az ellenség főhadiszállásán, a Sötét Citadellában. Az ő feladatuk megmenteni a túszokat és Luxor királyt. Eközben Morkin herceg a Gyűrű segítségével hadbahívja a Mocsár népeit a közös ellenséggel szemben. Csak együttes erővel lesznek képesek legyőzni az ellenséget.

A játék irányítása szinte teljes egészében az egérrel történik az Index oldalról. Képzeljünk el egy nagy könyvet, ennek fejezetei jelképezik az egyes részeket a játékban. A legelső az Almanach és Szörnytan. Itt kaphatjuk meg azokat a nélkülözhetetlen információkat ami nélkül nem sok esélyünk lenne a túlélésre. Az összes ismert szörny jellemzőit is itt tanulmányozhatjuk. A második rész már egy kicsit fontosabb. A Térkép rész segítségével vizsgálhatjuk meg hőseink és az ellenfelek helyzetét. Háromféle dolgot is megtudhatunk a térképről. A legfontosabb épületek (kastélyok és várak), a történet szereplői (mindenkit a saját háza pajzsa jelképez) és végül láthatjuk a kitűzött quest-ekhez vezető útvonalat (pontozott vonal). Ezeket lehetőségünk van eltüntetni, de ezt csak akkor tegyük, ha már nagyon zsúfolt a térkép.

A Hősök és a Rosszfiúk menüben az összes szereplő arcképét megtekinthetjük. Talán ez a legfontosabb rész, mivel itt kapjuk a legtöbb információt az embereinkről. Itt tudhatjuk meg milyen kalandra indult valaki, mennyire fáradt el, hány harcost sikerült magának összegyűjteni és rendelkezik-e valamiféle speciális varázstárggyal. Van néhány szimbólum ezen az oldalon, ami az éppen aktuális kalandokat reprezentálja. A szőnyegen ülő alak azt mutatja, hogy éppen semmit sem csinálunk, csak várakozunk. A nyitott szempár ikont ha bekapcsolva tartjuk, akkor az adott karakter minden cselekedetéről tájékoztatni fog a program. Ez eleinte még elég szórakoztató, de amikor már másodpercenként közli a gép, hogy XY bizony elfáradt és lefekszik csicsikálni, akkor az már egy kicsit unalmas. A Citadel-ben szívtam sokat e miatt. Ott ha megütöttem egy trollt, az szép lassan elkezdett elesni, no ha ilyenkor jött be egy üzenet (aminek a valószínűsége az idő

múltával egyre nagyobb), akkor bizony a szörny szépen felkelt és most már ő támadott először. Kicsit idegesítő a dolog, inkább csak a legfontosabb karakterek kalandjait kísérjük figyelemmel, a többit kapcsoljuk ki. A szemgolyó csak azoknak az embereknek a lapján jelenik meg, akik már a Szövetség tagjai.

A képernyő jobb felső sarkában található nyíl ikon egyenesen a térképre visz, és itt az éppen aktuális szereplőt fogja megmutatni. A játék során megismert új egyéneket a program automatikusan beírja ebbe a fejezetbe. Csak akkor ismerjük meg egy terület új lakosait, ha a Szövetség egy tagja már megérkezett arra a területre. Az arcképre ráklikkelve tudunk embereinknek új küldetéseket adni. Minden küldetés addig tart ameddig mi meg nem változtatjuk azt, vagy a karakter nem teljesíti a feladatát. (Legrosszabb esetben meghal hősünk, ilyenkor értelemszerűen nem tudja véghezvinni a kiadott parancsot.)

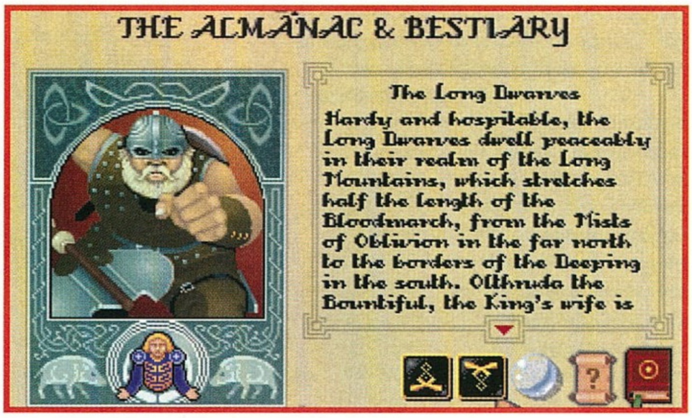
Talán a quest-ek sokfélesége adja meg a Lords of Midnight igazi ízét. A karaktereket bármikor el tudjuk küldeni a térkép bármely részére az útjelző tábla ikonnal. Ezt akkor célszerű használni, ha már kiszabadítottunk túszokat a citadellából, és egy követet akarunk küldeni a túsz szülőföldjére. Ilyenkor sokkal nagyobb a valószínűsége annak, hogy csatlakoznak hozzánk a Boroth elleni küzdelemben. Menet közben természetesen elfáradhat az illető. Ebben az esetben időlegesen megszakad a quest és alvóhely után néz az emberünk. Megfelelő szállás hiányában persze kénytelen lesz a szabadban éjszakázni, ami a farkasok miatt nem egy életbiztosítás.

A két keresztberakott alabárd ikonnal védelmezni tudunk egy speciális helyet. Ha ellenség jön a megadott hely közelébe, akkor azt automatikusan meg fogjuk támadni. A várak és erődítmények elfoglalása létfontosságú, hiszen itt tudjuk a csapatainkat tárolni, és itt tudjuk feltartóztatni az előrenyomuló Sötét Fey hordákat. Nem árt ha a megbízott várfoglaló hőssel van némi segítség, mivel előfordulhat, hogy az elfoglalandó várban többszáz ellenséges katona kártyázik. A várúr esetleges távolléte esetén az őrök kapitánya lesz automatikusan a védelem vezetője.

A varázstárgyak birtoklása nagyban elősegíti a harcokban a sikerességet. Egy jó varázskard eldöntheti egy egész hadsereg sorsát. Sajnos ezeket nem lehet megvásárolni a boltokban (nincsenek is boltok he, he, he), ezért meg kell keresnünk őket. A térkép ikonnal el tudunk küldeni valakit egy kis kincsvadászatra. A szükséges információkat kérdezősködés útján tudjuk beszerezni. A megismert varázsfegyver pontos helye megjelenik a nagytérképen, már csak oda kell küldenünk valakit, hogy felvegye. Ha ezt a fegyvert már birtokolja valaki, akkor célszerű az erszény ikonnal megszerezni.

Persze nem mindig barátságosak annyira a szembenálló felek. Elég gyakran a kardoké és pajzsoké lesz a főszerep. Ha valakit nagyon a föld alatt akarunk tudni, akkor megadhatjuk a legjobb harcosunknak a személyleírását, az rögtön elindul és megbeszéli vele a dolgot.

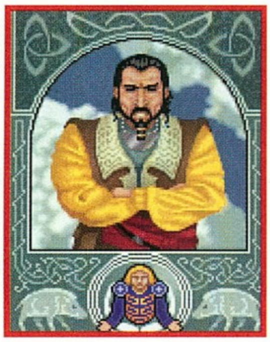
Nem sok értelme van a későbbiekben annak, hogy sok kis csoport kóborol a mocsárban. Ezek ereje elég elenyésző és az ellenség simán le tudja őket szedni egyenként. Célszerű szövetségeket alkotni, így hatalmas seregeket tudunk összevonni. A játék elején a legfontosabb ikon a besorozás. Ebben az esetben a kijelölt karakter addig jár a kívánt delikvens nyakára, amíg az csatlakozik a szövetséghez. Az így befűzött személy már a gyűrű hatalma alatt áll, és bármikor bele tudunk bújni a bőrébe. Persze neki is kiadhatjuk az utasítást, hogy sorozzon be valakit és a valakinek is kiadhatjuk... Rövid idő alatt akkora szövetséges csapatot toboroztam, hogy szinte már azt sem tudtam ki kivel van. Nagyritkán vissza fogják utasítani az ajánlatunkat, ez általában politikai okokra vezethető vissza



(még nem szabadítottuk ki az adott ország túszát).

Nemcsak a jó oldalnak, hanem a gonoszoknak is megvannak a maguk varázstárgyaik. Előfordulhat, hogy mi is tudomást szerzünk ezekről, ilyenkor el kell küldeni egy megbízható emberünket, hogy megsemmisítse azt. A fogolyszöktető ikon csak két szereplőnek adatik meg a játék során. Morkin fia és barátja, Arin lopakodott vissza az erődbe, hogy kiszabadítsák a királyt. Útjuk során persze előbb más túszokat fognak megszöktetni, de nem szabad abbahagyni a keresést. A végső cél Luxor király kiszabadítása és a midnight-i seregek csatarendbe állítása. Néha szükség lehet arra, hogy valakinek tudjunk minden lépéséről. Állítsunk rá valakit, hogy árnyékként kövesse. A beérkező adatokat pedig használjuk fel az illető ellen. (Fenyegessük meg, hogy megírjuk a feleségének, hogy melyik szépasszonynál töltötte a hétvégét, amikor az a halaszthatatlan ütközete volt.) Az újonnan besorozott emberek vagy azok akik éppen befejezték a rájuk bízott feladatot, várakozó álláspontra helyezkednek. Nem fognak addig csinálni semmit, amíg mi utasítást nem adunk rá. A garnizonokban tárolt különböző fajok nem mindig hajlandóak

békésen egymás mellett megmaradni. A régi háborúk emléke hatására bizonyos fajokat külön kell elszállásolnunk. Ez különösen akkor idegesítő, amikor szépen eltervezünk valamit és a végén szól oda valaki, hogy nem bírja nézni az ogre-k rusnya pofáját. Persze ilyenkor megindul a szokásos kavarás, melynek a végén az ogre-k benyögik, hogy fáj a gyomruk a törpék szagától.



A 3D texture mapped részre fektették talán a legnagyobb hangsúlyt a programozók. Meg kell mondanom, hogy nagyon gyengére sikeredett a játéknak ezen része. Mi láttuk már a DOOM-ot és a Krondor-t mozogni ilyen környezetben, de a Lords of Midnight meg sem közelíti azokat. A sebesség egy 486DX50-en katasztrofális, a grafikai részletesség meg körülbelül a Wolfenstein szintjén mozog. Különösen a belső rész volt szörnyű, nem is nagyon szerettem bemenni egy várba emiatt. A szobák kis eltéréssel ugyanolyanok, a bennük található ládáknak nincs más szerepe, mint hogy mi jól beléjük akadjunk és így ne legyen folyamatos a mozgásunk.

Az egyetlen szönytípus meg a zöld troll, amit szerintem Lily hatéves Réka lánya szebben meg tudna rajzolni öt perc alatt. A külső világ még szódával elmegy, de azért a Krondor részletességét, kidolgozottságát és sebességét meg sem közelíti. A másik borzasztó dolog az irányítás. Megint beleestek a fejlesztők abba a hibába, hogy túlbecsülték a saját képességeiket. Azt hitték, hogy röhögve el fogják érni a DOOM sebességét, s ezért milyen jó lesz ha csak egérrel lehet majd irányítani. Hát nem jó! Sőt kifejezetten rossz!! Kész szenvedés eleinte a szereplők irányítása és a harc. Persze ezt is meg lehet egy idő után szokni, de ez nem jelenti azt, hogy jó az irányítás.

A külvilágban többféle nézetből is meg lehet nézni az aktuális szereplőt, bár ennek az égvilágon semmi értelme nincs, de azért jól hangzik a játék hirdetésében. Ilyen és ehhez hasonló baromságokra pazarolták el a gép teljesítményét. A türelmetlenebbek a homokóra segítségével fel is gyorsíthatják az időt. Ennek sem láttam sok értelmét, de biztosan bennem van a hiba.

Ami viszont tetszett volna, ha kihasználják a benne rejlő lehetőségeket, az az idő múlása és az évszakok váltakozása. Sajnos elmaradtak az olyan beszólások, mint a FATE-ben, hogy esőben meleg ruhát kért a lenge öltözetű nimfa, mert fázott.
Még egy lehetőség, ami kihasználatlan maradt. A karakterek találkozásakor lehetőségünk van beszélni vagy harcolni. Első esetben különféle idióta kérdéseket teszünk fel, amire még idiótább válaszokat fogunk kapni.
A harc esetén meg egy elég béna ügyességi rész következik ami mind gyors, mind lassú gépen egyaránt játszhatatlan. Emiatt a harcot inkább rábíztam a gépre és közben nosztalgiával gondoltam a Krondor-beli fantasztikus csatákra.

Nem is nagyon fárasztok senkit (kiváltképp magamat) ezzel a játékkal. Lehet azonban, hogy én velem vannak kompatibilitási problémák, ki tudja? Az igazság az, hogy nyolc kemény napot szántam a programra, amikor csak azzal foglalkoztam. Ez lehet, hogy kevés, de úgy érzem van annyi tapasztalatom a szerep és stratégia játékok terén, hogy el tudjam dönteni, érdemes-e foglalkozni egy játékkal vagy sem. A Lords of Midnight egyáltalán nem nyerte el a tetszésemet és az a 65% amit kapott, az inkább a benne rejlő lehetőségeknek, sem mint a megvalósításnak szól.

Egy másik cég, nagyobb 3D dungeon tapasztalattal talán sokkal többet ki tudott volna hozni az egészből, de így elég siralmas a dolog. Ezek után nem tartom valószínűnek, hogy lesz negyedik rész, de történtek már csodák. Gyanítom, hogy aki megvette ezt a harmadik részt, az inkább az első két rész hírnevére alapozta a várakozásait. Lehetett volna egy nagyon jó játék ebből, de 1995 közepén már senki sem tud eladni egy ilyen csigalassú 3D játékot. Ez esetben még a „Need Pentium" felkiáltást sem tudom elfogadni, mivel nincs semmi olyan a képernyőn amivel egy 386-os ne tudna megbirkózni.

A szerepjáték rajongóknak csak azt tudom vigasztalásul mondani, hogy hamarosan megjelenik az SSI üdvöskéje, a Thunderscape, ami remélhetőleg elfeledteti velünk a LOM3 nevű próbálkozást. Gyanítom, hogy jó néhány bug is bennmaradt a játékban, de ez már nem tudott túlságosan felidegesíteni, enyhén rezignált állapotban töröltem le az egészet a winchester-ről, nyoma se maradjon, hogy valaha is fenn volt.

Mocsy

DOMARK

+A két előző rész és a játék doboza.

– Lassú, csúnya, unalmas, fárasztó...

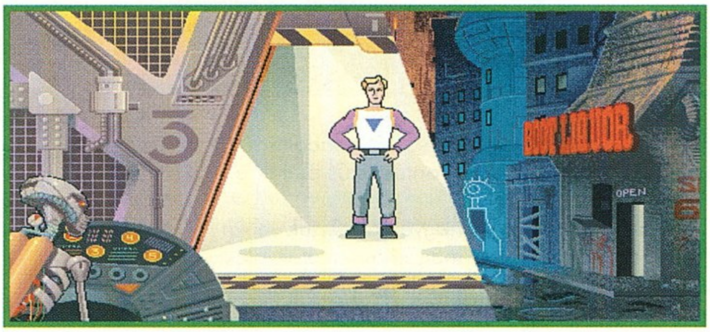
MS DOS 5.0
486
4 MB RAM
VGA
10 MB HD
GUS, SoundB. comp.,
Roland, Gen. Midi

65%

Space Quest 6

Egy ön- és közveszélyes alak már évek óta borzolja a számítógépes kalandjátékosok idegeit. Pályafutását még a nyolcvanas években kezdte a Sierra cég támogatásával. Neve azóta fogalom lett, minden épeszű embernek a katasztrófa jut róla eszébe. Tipikus amerikai antihős ő. Ennyi bevezető után mutatkozzon be ő maga, Roger Wilco.

– Köszönöm, köszönöm, hölgyeim és uraim. Nagy megtiszteltetés, hogy személyesen is megismerkedhetek a Guru olvasótáborával. Nagyon remélem, hogy előadásom megnyeri az önök tetszését és máskor is meghívnak közönségtalálkozóra. Egy rövid kis önéletrajzzal kezdeném a műsorom. Mint egészen kis baba láttam meg a napvilágot a tervezőm íróasztalán. A gyermekkorom szinte azonnal véget is ért, rögtön az első munkahelyemen találtam magam. Iskolai eredményeim nem lehettek túl magasak, mivel CSAK takarítónak alkalmaztak. A seprű, a lapát és a felmosóvödör szinte mindegyik játékban szerepelt. Az eleinte sivár környezetet hamarosan felváltotta egy 256 színű világ, majd a felbontásom is hamarosan megnégyszereződött. A legújabb kalandom már olyan monumentális lett, hogy csak fejlett adathordozón kaphatta meg a nagyérdemű. Utolsó történetemben sikerült megmentenem a világegyetemet egy hatalmas űrszennyeződéstől, de ez nem igazán hatotta meg az elöljáróimat.



Parancsmegtagadás miatt megfosztottak a nehezen megszerzett rangomtól és ismét a személyzeti részlegben kellett szolgálatot teljesítenem.

Néhány hét kemény munka után Kielbasa parancsnok engedélyezett egy szabadnapot a legközelebbi bolygón. A sugárteleport kezelője kicsit rosszul számította ki a koordinátákat, ezért deréktól lefelé beragadtam a talajba. Még jó, hogy nagy volt arrafelé a gyalogosforgalom, így az egyik robotba csimpaszkodva ki tudtam mászni a bajból. A közelben egy lepusztult kétkerekű valamit találtam, amiről le tudtam szerelni egy táblát. A fényképcserét is simán meg tudtam oldani, csak a megfelelő helyen kellett fényképet csináltatnom. Az igazolvány segítségével már nagyobb embernek éreztem magamat. A Polysorbate LX egy lepusztult kis kolónia a galaxis szélén. Sok érdekes látnivaló nemigen akad. A szállodában az árak mégis a csillagokat verdesik. Egy nyavalyás éjszakáért elkérnek 300 bukazoidot. Ennyi momentán nem volt nálam, ezért források után kellett néznem.

A játékterem volt a legkézenfekvőbb hely. A Stoog Fighter 3 volt a legújabb konzolőrület. A hajón elég jó eredményeket értem el vele, reméltem a bennszülött lakosságot is le tudom nyűgözni a tudásommal. Sajnos ők sokkal többet foglalkoztak ezzel a játékkal, ezért csúnyán kikaptam. Bánatomban meglátogattam a kocsmát, ahol a bolygó söpredéke szokott összegyűlni.

Az emeleten néhány züllött alak folyékony nitrogén belélegzésével próbált magának néhány kellemes percet szerezni. Szegények nem tudták, hogy a nitro, mint minden más kábítószer halálos méreg a szervezetnek. Az igazolványom látványára fel is szívódtak, én meg kicsit átrendeztem a felszerelésüket. A nitrós tartályt behúztam a sarokba és ott csatlakoztattam a csőhöz. A szétszedett csöveket pedig a bárpult melletti csőhöz csatlakoztattam. A csapostól rendeltem egy speciális italt, s míg annak elkészítésével volt elfoglalva, kirámoltam a hűtőjét. Pia nem volt benne, de egy remek jégkockatartót sikerült zsákmányolnom. A bár előtt eközben feltűnt egy rejtélyes idegen. Úgy tűnt, hogy keres valamit vagy valakit. Némi habozás után szóba elegyedtem vele és elfogadtam a megbízatását. Ötven bukazoid fejében hajlandó voltam megkeresni a szökött droidot és ártalmatlanná tenni.

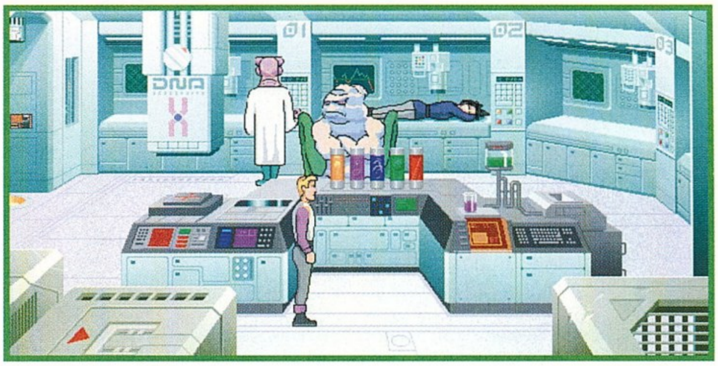
A szökevény android az alagsorban rejtőzött el, ott hozza magát újra üzemképes állapotba. Újra kértem a kocsmárostól egy speciális keveréket, majd a pult mögötti csövek egyikét lefeszítve rácsatlakoztattam a gumicső kiálló végét. Így már teljes lett a hálózat, már csak a nitrós tartályt kellett kinyitnom. Előfordult ugyan, hogy a fenti pincérrobot vagy a mixer meghiúsította a tervemet, de a végén sikerült lefagyasztanom a szökevény

robotot. Egy csavarkulccsal apró darabokra törtem és a jobb szállíthatóság kedvéért elhelyeztem az egészet a jégkockatartóban.

A fejvadász eleinte megpróbált kibújni a fizetési kötelezettség alól, de hamarosan 50 egységgel lettem gazdagabb. A város egyik terén találkoztam Elmo-val, a Stooge Fighter 3 játék szellemi atyjával. Szegényt kirúgták az állásából, s ennek hatására inni kezdett. Mostanra annyira lezüllött, hogy egy üveg márkás piáért még a szupertitkosan kezelt cheat kódokat is hajlandó volt eladni nekem. A közeli italboltban 20 bukazoidért beszereztem a piát. Ebben az üzletben találkoztam E.T.-vel is, aki imádta ha meghúztam az ujját.

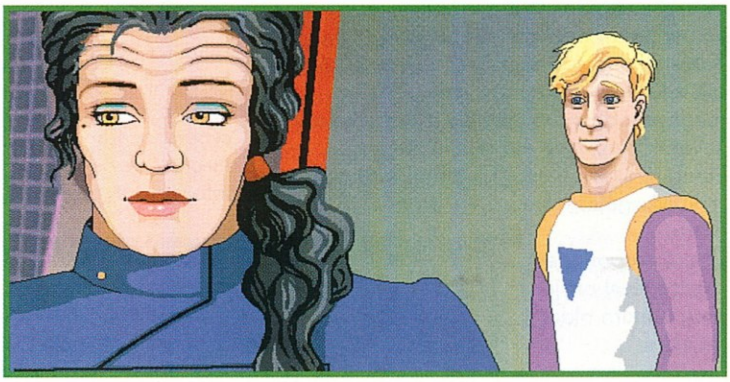
A csalás segítségével már könnyedén legyőztem az idegen lényt a játékban, és boldogan zsebeltem be a 300 pénzt. A szállodára pont elég is lesz ez a nyeremény. Elővigyázatosan álnevet használtam a bejelentkezéskor, de ez úgy látszik, hogy nem igazán hatotta meg a fejvadászokat, akik minden lépésemet figyelték. Mihelyt be akartam menni a saját szobámba, megjelent két tagbaszakadt alak és megkérdezték, hogy nem bánom-e, hogy kicsit fejbeütnek. A választ sajnos nem várták meg, így hamarosan kötözöttsonka állapotban tértem magamhoz. Egy lepusztult szobában nyitottam ki a szemem, előttem a két rablóval. Látszott, hogy nem saját zsebre dolgoztak, mivel rövidesen jelentést kellett tenniük. Egyedül maradtam a sötétebb színű banditával. A lábammal megpiszkáltam egy kicsit a kulcscsomót, mire az pont a szoba közepére esett. Az őr a saját mellére tűzte, így rákényszerített az erőszak alkalmazására. Az előzőhöz hasonló módszerrel megszereztem a szöget és kiszabadítottam magam a kötélből.

A szoba falán lógó Pelvis posztert leszedtem és segítségével feltöltöttem magam elektromossággal. A fellépő elektromos kisülés kiolvasztotta az őr biztosítékát, s így sikerült ártalmatlanná tennem az egyiket. A szárítón található modulról leszedtem a matricát és ráragasztottam a szomszédos szobában található modulra. Az eredmény minden képzeletemet felülmúlta. A másik őr rögtönzött vetkőzőszámát talán csak Miss Barbara pipálta volna le, de minden nekünk sem sikerülhet.



A lehullott övről leszereltem az erőteret üzemeltető szerkezetet és a szőrös személyhívót. Az erőtér megszüntetése után visszamentem a másik szobába és elolvastam a CD Ezeremester legújabb számát. Ebből megtudtam, hogy a fejvadásztól kapott Datacord-ert kis változtatással át lehet alakítani segélykérő egységgé. (Most szépen mindenki nyissa ki a játék gyári dobozát és a benne található újságból bogarássza ki a megfelelő kombinációt. Az IC-ket és a lapokat le lehet tenni az üres fekete részre!!!)

A teraszon aktiváltam ezt a szerkentyűt, mire egy bátor nő sietett a megmentésemre. Stellar Santiago, régi kedves ismerősöm jött értem erre a vad bolygóra, és élete kockáztatásával meg is mentett. Az utolsó pillanatban még a ruhátlan őr hozzám vágta a halamat, amit az üveg konyakból halászott ki Elmo.



Az akció, mely megmentésemre irányult, sikerrel járt. Meg is köszöntem gyorsan Stellar-nak és megígértem, hogy viszonozni fogom. Az akcióban kicsit meghúzódott a válla, ezért el is vonult a gyengélkedőre. A kezelést Jebba a Hop vezette, tehát őt kellett rávennem, hogy használhassam az analizátort. Nem volt könnyű meggyőzni, de a végén sikerrel jártam. A szőrszálak egy Nigel nevű hivatásos bérgyilkostól származtak. Az adatbázisban azonban érdekes módon zárolta valaki a hozzá kapcsolódó információkat.

A fárasztó utazás után visszavonultam a kabinomba egy kis felfrissülésre. Sajnos Kielbasa parancsnok nem így gondolta, kiközvetített egy kis takarításra egy hadiözvegyhez. A teleport szobában a helyzet változatlan volt, most sem sikerült zökkenőmentesen lesugározniuk.

A vén szipirtyó akihez kirendeltek, úgy látszik élvezi ha másokat ugráltathat. Először a padlót kellett felmosnom, majd a WC-t rendbetenni, végül pedig az orvosságait megkeresni. Erre már nem került sor, mivel a szellőzőnyíláson keresztül mérges gáz lepte el a szobát. Nem maradt sok időm, végső elkeseredésemben letéptem a hidraulikus éket az ágyról, és kitámasztottam vele az ajtót. Ismét végszóra érkezett meg Stellar. Csak az ő segítségével tudtam átjutni az ajtón, de mielőtt ő is ki tudott volna jönni, eltört az ék. Szegény Stellar bennmaradt a szobában és hamarosan berobbant a gáz...

Stellar Santiago temetése nagyon elkeserített. Ő volt a legjobb barátom és még csak meg sem tudtam mondani ezt neki. A temetés után visszatértem a szobámba és átböngésztem az üzeneteimet. Legnagyobb megdöbbenésemre Stellar üzenete várt a rögzítőmön. Könyörgött, hogy mentsem meg, mivel szörnyű dolgokat tervez vele a vén boszorka. Eddig tartott az üzenet, én meg mint az őrült rohantam a kapitányhoz. Ő azonban hajthatatlan maradt. Stellar meghalt és nem is fog feltámadni. Ebbe persze nem tudtam belenyugodni és elhatároztam, hogy mindenféleképp visszajutok a bolygóra.

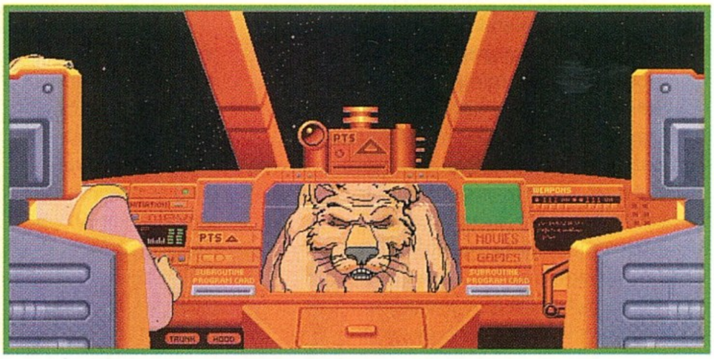
Ehhez azonban szükségem volt egy siklóra, amit a garázsban őriztek. Két biztonsági őr állt az ajtóban, csel nélkül esélyem se volt ellenük. Az egyiket sikerült is ártalmatlanná tennem a békés Vulgar faj idegfogásával, de a másik simán lepofozott. A börtönben tértem magamhoz. Szerencsére nem akartak halálra éheztetni, bőségesen kaptam kaját a biztonságiak főnökétől. Ezeket már nem volt nehéz ember formájúra összerakni és

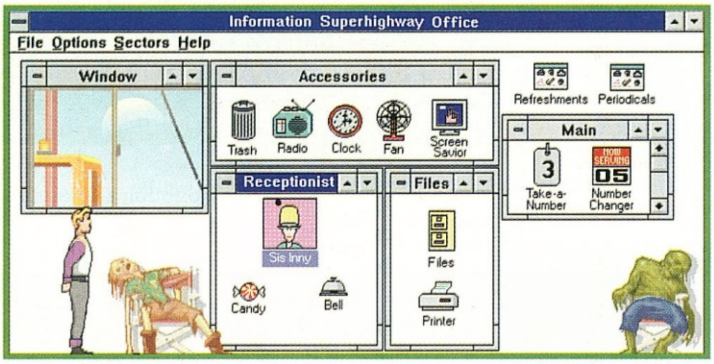
az ágyra tenni. Elbújtam az asztal alatt és szépen megvártam amíg visszajön az őr. Innen csak a fánkot emeltem el. Az orvosi rendelőben időzve egy kicsit, rájöttem, hogy hol tárolják a morfiumot.

Az ezzel kezelt fánk simán elbánt a nagyobbik strázsával, a kicsit meg a már ismertetett módon intéztem el. A bejárati ajtó két gombját egyszerre kellett megnyomni. Ehhez el kellett kérni Sidney barátom jobb kezét. Nem kell rosszra gondolni, Sidney egy android. A kezén kívül még az egyik szemgolyóját is odaadta. A hangárban ki kellett választanom a megfelelő hajót és hatástalanítani a riasztóberendezését. A pilótafülkében már egy kicsit megnyugodtam. A megfelelő üzemanyag-keverék beállítása után (Lanthanum, Sulphur, Silver, Neon, Lasagne) már csak a retinavizsgálat volt hátra. A kölcsönkapott szem segítségével ezt is meg tudtam oldani, de ekkor elszabadult a pokol. Birodalmi rohamosztagosok rohantak be a hangárba és elkezdték vadul lőni a hajót. Már épp emelkedett a sikló, mikor az egyik katona egy gránátnak tűnő tárgyat dobott a hajóra. Már kezdtem bepánikolni mikor kiderült, hogy az elveszettnek hitt halat dobta utánam. Kielbasa parancsnok rögtön a szökésem után kapcsolatba lépett velem. Utasított, hogy haladéktalanul térjek vissza, de én képtelen voltam sorsára hagyni a barátnőmet. Fénysebességre kapcsoltam és megnyugodva hátradőltem. A hajtóműben egy kis hiba léphetett fel, mivel teljesen leállt. Felnyitottam a motorháztetőt és a csomagtartót. A szekrényben található űrruhát felvéve bátran kimentem a végtelenbe. Az elakadásjelző táblát feltettem a hajó tetejére és elkezdtem várni a segítséget.

Az hamarosan meg is jött egy csinos és bővérű hölgy személyében, aki segített bepöccinteni a motort. A megfelelő sorrendet a pilótaülés hátulján található cetliről sikerült lepuskáznom. Megköszöntem a szívességet és folytattam az utam a bolygóra. Gond nélkül megérkeztem és beosontam a laborba. A professzor nem volt túl barátságos eleinte, ezért nem is nagyon foglalkoztam vele. Az egyik fiókban találtam egy remek kis modulátort, pont olyat amire a szervárus áhítozott a Polysorbate LX-en. Meg is csináltam vele a cserét, most már megvan a szerkentyűm, melynek a segítségével be tudok lépni a cybertérbe. Ah, majd elfelejtettem, vissza csak akkor tudunk jutni, ha a hajó Saját Fényképfelismerő Rendszerét átverjük egy kicsit. Csináljunk két képet és cseréljük ki a negatív és pozitív kockákat.

A doki laboratóriumi számítógépén keresztül simán be tudtam jutni a cyberspace-be. Itt tárolják az összes információt, ami a

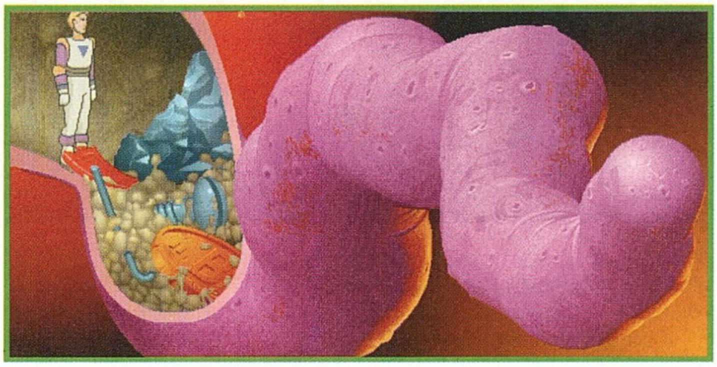




számítógépben található. A labirintus nem volt túl nehéz, így hamar az építkezés végén találtam magam. A földön heverő csavarkulcsot nem hagytam ott, hogy megrozsdásodjon. Egy elég gusztustalan, ablakokkal teli szobába érkeztem. A pixelhölgy csak akkor engedett be a file menübe, mikor az én sorszámom volt a soronkövetkező. Egy kis utánállítás a csavarhúzóval és máris én voltam a soros. Az adatok egy hatalmas teremben voltak elhelyezve ábécé sorrendben. Kikerestem Nigel Rancid aktáját és megnéztem, hogy mely anyagok kötődnek hozzá. Ezeket is sorban kikölcsönöztem, amíg el nem jutottam a Project Immortality aktához. E szerint a doki és Sharpei Stellar testét akarja felhasználni életük meghosszabbítására. Ezt nem engedhetem meg. Kinyomtattam az összes bizonyítékot, ami a doki ellen szólt és visszatértem a valós világba. Itt a doki a terhelő bizonyítékok hatására összetört és beismerő vallomást tett. Elmondta, hogy egyetlen módon lehet csak megmenteni Stellar-t, egy miniatürizáló gépezet segítségével valakinek be kell jutni az agyba és legyőzni a gonosz banya agyát. Csak én jöhettem szóba, más nem volt jelen. Mibe keveredtél már megint Roger Wilco?

A kicsinyítést elég jól viseltem, csak az útirányt vétettem el kissé. Tudtam, hogy a vesénél balra kellett volna fordulnom. Egyszóval az agy helyett a gyomorban kötöttem ki. Ráadásul még az egyik hajtóművem is megsérült, az összes ezüst üzemanyagom eltűnt, anélkül pedig ott rostokolhattam volna.

A gyomorba lejutva megdöbbenve láttam, hogy Sharpei számított üldözőkre, ezért kis robotokat állított őrségbe. A törött kapocsból és a cérnaszálból remek mászóhorgot készítettem és felmásztam a nyelőcsőbe. Stellar a legutolsó étkezésnél nem vitte túlzásba a rágást, ezért egy falat kaja szinte egészben megakadt a cső

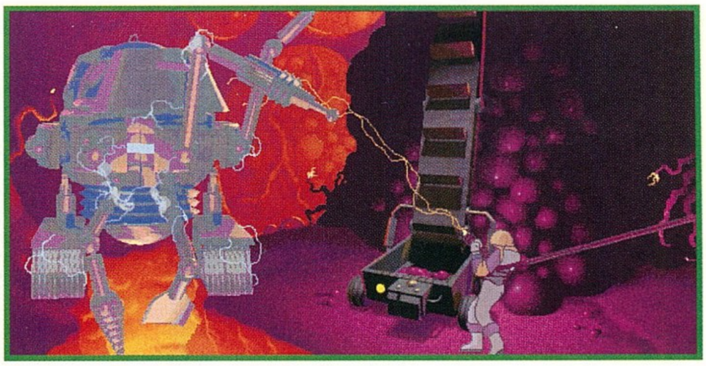


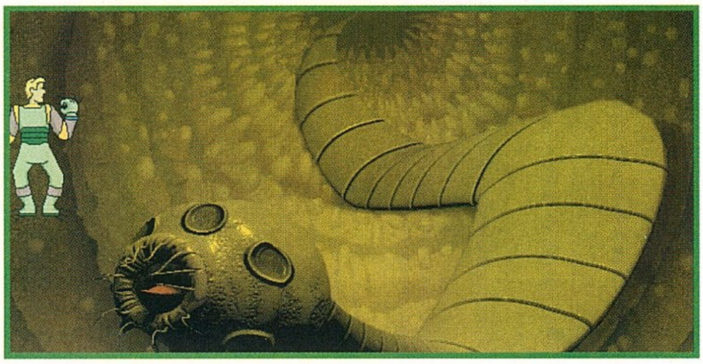
végén. Gonosz mosollyal rúgtam le a gyomorba, mivel tudta, hogy a megemelkedő gyomorsav el fogja pusztítani a dögöket.

Mint majdnem mindig most is igazam lett. Szabad volt az út. A garatban megakadva még találtam egy kapszulát is, amit egyenőre még nem tudtam felbontani. Valami maró anyagra volt szükségem, amivel lemarom a külső

burkot. A hajóban található pumpa, ragasztószalag és cső segítségével pofás kis szivattyút csináltam, nem volt gond a sisakba pumpálni az epehólyagban felgyülemlett savat. Ez önmagában még kevés, szükségem volt még a Langerhans szigetek által termelt enzimre is.

Az útban állt még egy koleszterintől szinte teljesen elzáródott ér is. Ezen csak a hajó orrán található felfújható magvak





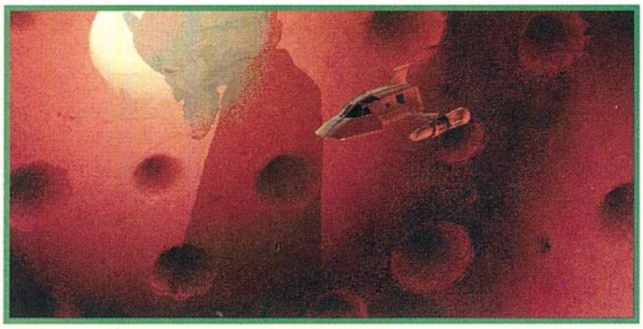
segítségével tudtam átjutni. A két lötyi összekeverve simán feloldotta a kapszula külső burkát, s így simán átjutottam féreghátón a vakbélbe. Itt halmozódott fel az a sok megemészthetetlen tárgy, amit Stellar véletlenül lenyelt. Egy darab ezüst amalgán fogtömés, egy éles műköröm és egy gémkapocs lett az utazásom jutalma. A hajó harmadik üzemanyagraktárát feltöltve az agy felé vettem az utam.

Az agy külső burkát felmetszve lejutottam a kéreghez. Egy szakadék állta utamat, de egy hatalmas ugrással sikerült áthidalnom ezt a távolságot. Az utolsó előtti nagy akadályhoz érkeztem. Két felfegyverzett robot őrizte a lejáratot az agy belsejébe. A távolból sikerült az egyik fejét eltalálnom egy nagydarab epekővel. Persze azt hitte, hogy a másik volt, s hamarosan mind a két robot apró darabokban hevert. Az agy belsejében a bejáratot egy nagy kupac szemét torlaszolta el. Vissza kellett mennem a lifttel és a kapoccsal egy kicsit meg kellett piszkálnom a köhögési ingerek központját. Egy kis köhintés és máris le tudtam jutni a gonosz robothoz.

Itt már nagyban tartott a munka és nem kellett sok hozzá, hogy végleg elvesszen szeretett Stellar-om. Kiderült, hogy eredetileg az én testemet szemelték ki a lélekátvitelre, mivel én úgy sem hiányoznék senkinek. A menekülés minden útja el lett vágva, tehát itt a helyszínen kellett megtalálnom a megoldást a robot likvidálására. Egy neuronköteget rákötöttem a kapocsra és a keletkező kisülés egyből ki is csinálta a robotot. Már éppen kezdtem megnyugodni és ünnepelni a győzelmemet, mikor a szakadékból felbukkant Sharpei gonosz agya. A csápjaival szorosan magához ölelt és már azt hittem, hogy nincs menekvés. Hirtelen azonban eszembe jutott a romlott halam. Hiszen a hal igen jó hatással van az agyműködésre. Úgy látszik ezt tudta Sharpei is, mivel egyből behabzsolta. Meg is lett az eredmény, heveny halmérgezésben kimúlt. A visszaút Stellar egyik utált pattanásán keresztül vezetett.

Rövid idő múlva mindketten az anyahajó hatalmas üvegablaka előtt álltunk és átkaroltuk egymást. A nem is olyan távoli jövőről beszélgettük a csillagok előtt. Ki tudja, lehet hogy egyszer még közös kabinba is költözünk? Ez azonban már egy másik történet kedves hallgatóság, remélem akkor is velem fognak tartani.

Ennyi lett volna Roger Wilco elbeszélése. Most pedig következzen az én néhány hozzáfűzésem. Az igazat megvallva nem voltam tőle annyira oda, mint mondjuk egy Discworld vagy egy Simon the Sorcerer 2-től. Nekem valahogy erőltetnek tűntek a poénok és nem is nagyon értettem őket. Igazi amerikai humor jellemző a játékra, európai nem nagyon érti azokat. Ami leginkább tetszett az a hangszínészek teljesítménye volt. Nagyot alkottak még a grafikusok is, de



az SVGA felbontás néhol a sebesség rovására ment. Egy ilyen kalandjátéknak simán kellene futni még 386-os gépeken is. Egy kicsit furcsállottam, hogy sok szereplő jelenlétében mennyire lelassult Roger mozgása. Ez elképzelhetetlen egy LucasArts kalandjátéknál.

A másik dolog ami nagyon nem tetszett az volt, hogy nem írja ki a manipulálható tárgyakat és helyeket a képernyőre. Ez főként akkor idegesítő, amikor azért nem jut valaki tovább, mert nem vett észre egy kétpixelnyi nagyságú repedést az egyik sötét sarokban. Ez kicsit idegesítő tud lenni helyenként. A Sierra gondozásában jelent meg a Woodruff is, ott szerencsére a másik, jólbevált rendszert alkalmazták. Bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy ott csak Windows verzió volt, itt meg van DOS is. Végre valaki felfedezte, hogy egy CD-re akár kétféle verziót is fel lehet pakolni. Gyanítom, hogy nem ez volt az utolsó Roger Wilco kaland, hiszen egy ilyen nagy szériát 10 alatt abbahagyni vétek. Egy azonban biztos, a jobbnál-jobb kalandjátékok között azonban csak akkor fogja megállni a helyét, ha változtatnak azon a koncepción, hogy a játékosnak a képernyő minden pixelét végig kell klikkelnie, hogy eredményt érjen el. A leírás segítségével nem hiszem, hogy bárkinek is gondot okozna a végigjátszás, de ha igen, akkor nyugodtan lehet írni kérdéseket a Guru címére. Egyszer mindenféleképpen érdemes végignyomni a játékot, de kötve hiszem, hogy bárki másodszor is levenné a polcról.

Mocsy

SIERRA

+Külön DOS verzió. Néhány nagyon jó utalás a Csillagok Háborújára.

– Lassú és sokszor kifagy. Dühítő, hogy már egy kalanjátékhoz is Pentium kell!!!

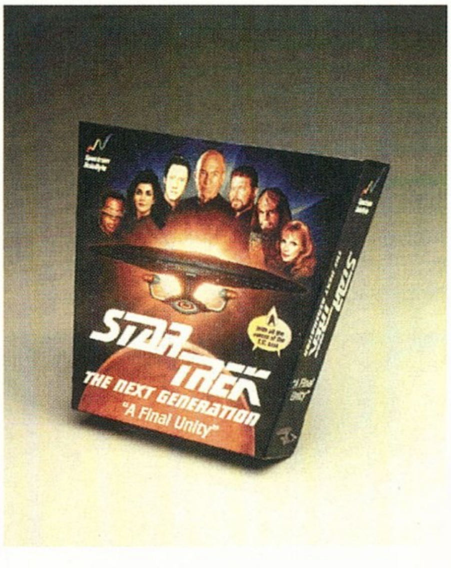
MS DOS 5.0
486
8 MB RAM
SVGA
5/40 MB HD
SoundB. comp., GMIDI,
Pro Audio

85%

STAR TREK THE NEXT GENERATION

FRIGIS

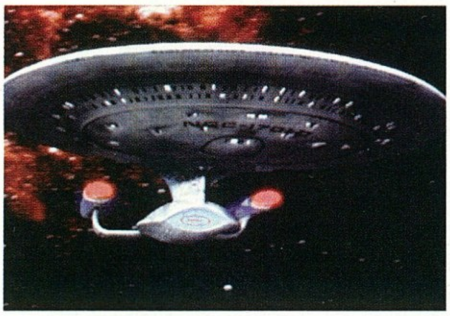
Miután az Enterprise orbitális pályára állt a Frigis körül, azonnal elkezdődnek a találgatások, hogy vajon Aramut jó koordinátákat adott-e meg. Az éterben nagy a csend, ha vannak is civilizált élőlények a bolygón, egyelőre jól titkolják a jelenlétüket. Troi érzi, hogy a bolygó nem lakatlan, de a hajó hívásaira egyelőre senki sem válaszol. Végül T'Bak-ot kell felkérni, hogy próbáljon meg kapcsolatot teremteni „testvéreivel", és habár nem zökkenőmentesen, de végül mégis létrejön a várva várt kontaktus. A kezdeti visszafogottság után sikerül rávenni Laraq-ot, a Lawgiver leszármazottainak kolóniáját vezető ex-garidianit, hogy egy kisebb csapat szétnézhessen a bolygó felszínén. Az 5. Tekercsre vonatkozóan Laraq elmondja, hogy még a Lawgiver idejében igen komoly vallási széthúzás ütötte fel a fejét a kolónián, minek eredményeként három egymástól független szekta alakult ki a Frigis-en. Mindhárom szekta a maga módján próbálta magyarázni a Mester szavait, ezért aztán a Lawgiver elrejtette az eredeti tekercset és meghagyta, hogy csak akkor lehet hozzáférni, ha a szekták egyességre tudnak jutni. Ennek már lassan több mint ezer éve, de a szekták azóta sem jutottak közös nevezőre. A Frigis-t egyébként azért sikerült ilyen sokáig titokban tartani, mivel a bolygót egy speciális álcázómező védi a kíváncsi szemek elől. A felszín tele van ősi chodak maradványokkal, többek között az előbb említett mezőt is az egyik ilyen furcsa szerkezet gerjeszti. Az élet nagyon megváltozott, mióta a Lawgiver meghalt. Az egyetlen dolog, ami igazán lázban tartja a szektákat, a 10 évente megrendezendő „Declaratory", egy amolyan versenyféle, melynek végén a győztes megkapja a vesztes valamelyik féltve őrzött kegytárgyát. A közelmúltban ezek a „Declaratory"-k a magukat „Seeker"-eknek nevező társaságnak sikerültek a legjobban, ennek megfelelően a másik két szekta templomaiból különböző fontos eszközök hiányoznak. Biztosan mindenki segítőkészebb lesz, ha visszaszerezzük valamelyik elveszettnek hitt ereklyéjét, így célszerű elsőnek a „Seeker"-ek házatáján szétnézni. Az első érdekesség ami megragadhatja a figyelmünket, hogy ellenben a másik két szektánál látottakkal, itt csak egy asszisztens fogad bennünket, és nem a főpap. Ennek az oka persze, mint kiderül nem udvariatlanság, hanem inkább kényszerűség, mivel pár napja Aelon főpap átment a terem végében lévő, általuk „Megvilágosodás Ajtajá"-nak

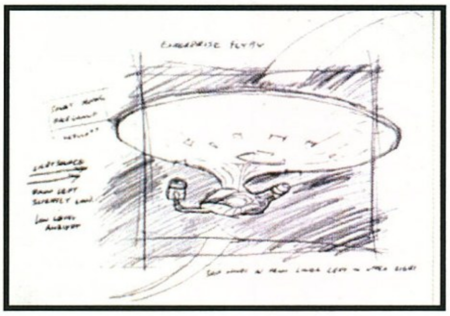


nevezett kőkapun, és azóta még nem tért vissza. Az, hogy átjutott a kapun, már magában is egyedülálló teljesítmény, mivel a bejáratot egy speciális szerkezet őrzi, ami csak akkor enged át valakit, ha az illető jól válaszol az általa feltett kérdésekre. Ez eddig még senkinek sem sikerült, de most, hogy Aelon már bent van, az asszisztense Anch-Ranhon Nadyl már szinte halottnak tekinti (valószínűleg a főpappá avatási ceremóniára is készülődik már). Előttünk persze nem lehet akadály egy ilyen ajtó, és valóban, a hiedelmekkel ellentétben, meglehetősen egyszerűen bebocsátást lehet nyerni. A kapu őre ugyan mindig mást kérdez, de többnyire az a jó, ha nem mondunk semmi konkrétumot a válaszainkban, vagy esetleg abszolút tudatlannak mutatkozunk. Bent aztán elénk tárul a chodak technológia egyik nagyszerű vívmánya, melyről ugyan fogalmunk sincs hogy micsoda, ellenben a közepén egy energiamezőben ott van Aelon. A szenzorok szerint életben van, csak ki kéne szabadítani, az irányítópult azonban túl bonyolult ahhoz, hogy első látásra megértsük a működését. A készítők ugyan mellékeltek hozzá használati utasítást, csak hát kis társaságunkban sajnos senki sem beszél chodak-ul. Laraq azonban még a kezdet kezdetén említette, hogy készített egy kezdetleges szótárt, így most őt kell megkérni a segítségre. Miután a trikóderünk már rendelkezik a megfelelő fordítóprogrammal, a „Seeker"-ek vezetőjének kiszabadítása nem lehet többé probléma. Természetesen a jutalom sem marad el, kapunk Aelon-tól két talizmánt, amiket a teremben talált, valamint annak a „szekrénynek" a kulcsát, amiben a szekta kincseit őrzik. Három tetszőleges tárgyat választhatunk magunknak ebből a szekrényből, ami pont elegendő arra, hogy a másik két szektát boldoggá tegyük. Szükségünk lesz tehát a golden ring-re, a device-ra és a staff-ra (arra, amelyiknek egy golyó van a végén), a maradék értéktelen a számunkra. Az előbbi két tárgy az éneklős szektának kell (a speciális „zongorát" csak La Forge tudja megjavítani), örömükben adnak még két zenélő pulvoid-ot a már meglévő mellé (az elsőt akkor kapjuk, ha a kezdet kezdetén udvariasan elbeszélgetünk a szekta vezetőjével). A staff is hasonló reakciókat vált ki a harmadik szekta elöljárójából, így kérésünkre rögtön hajlandó leereszteni az erőteret a chodak transzporter elől. Az egyik pulvoid-dal tudjuk aktiválni a berendezést, a célállomás pedig egy viszonylag nagy terem lesz, egy meglehetősen egyszerű logikai feladvánnyal. Elsőnek a fal mentén lévő 4 pulvoidot kell összeszednünk, majd a megfelelő sorrendben lejátszva őket

átsasszézni a szemben lévő ajtóhoz. Az egyik talizmán pont beleillik a „kulcslyukba", a következő szobában pedig már csak a híres 5. Tekercset kell magunkhoz venni. A vendégeink biztosan nagyon boldogok lesznek...

A várakozásokkal ellentétben azonban nem csak vendégeink, hanem annak a garidiani Warbird-nek a parncsnoka is nagyon elégedett lesz, amelyik pont visszaérkezésünk után jelenik meg az Enterprise szenzorain. Lám, milyen kicsi a világ, ismét Pentará-val akadtunk össze (annak a hajónak is ő volt a parancsnoka, amelyik annak idején vendégeink siklóját üldözte), és mivel a szenzációs hír hatására a Garid-on máris forradalom robbant ki, meglehetősen morcos hangulatban van. Szerencsére ezúttal hamarabb elcsitulnak a kedélyek, és miután tiszteletbeli vendégeink átszállnak a garidiani űrhajóra, mindenki békében megy a maga útjára. Ez a nyugalom azonban közel sem annyira tartós, mivel hamarosan első fokú riadójelzést kapunk a Csillagflotta központjából, miszerint a Romulanok megtámadták a Föderációt. Több tucatnyi Warbird lépett szövetségi területre, és máris elpusztították a Gamma 1-5-ös figyelőpontot. Az elhangzott üzenet után csak nagy nehézségek árán sikerül újra kapcsolatba lépni Reddrick admirálissal, és ő rögtön a Goldur Delta szektorba irányít bennünket az 543-as bázishoz. Chan, a figyelőaszteroida parancsnoka az egyik kommunikációs műhold védelmére rendeli ki az Enterprise-t, de mindenki legnagyobb megdöbbenésére, a romulan hajók nem bizonyulnak komoly ellenfélnek. Még jelentős túlerő esetén sem nagyon bocsátkoznak harcba, a vereség esélyének legkisebb jelére pedig azonnal öngyilkosságot követnek el. Ezért különösen figyelemre méltó, hogy egy klingon vészmadárnak mégis sikerült egy romulan cirkálót teljes legénységével együtt foglyul ejteni és kihallgatni. A megkínzott tisztektől (mert ugyebár senkinek sincsenek illúziói a klingon módszereket illetően...) rendkívül érdekes információkat lehetett megtudni egy bizonyos chodak szuperfegyverről, amely valahol a Z'Taris Nebulában található. A klingonok szerint ez csak mítosz, kétségbeesett kapaszkodás egy utolsó szalmaszálba a romulanok részéről, mivel őket birodalmuk másik oldaláról is egy idegen civilizáció fenyegeti. A romulan azonban nem az a fajta, aki képes lenne légvárak alapján ilyen kockázatot vállalni. Ennek alapján viszont joggal feltételezhetjük, hogy inkább egy szédületes versenyfutásról van szó, mintsem egy Föderáció ellen irányuló invázióról. A kérdés csak az, hogy kivel versenyeznek a romulanok...?

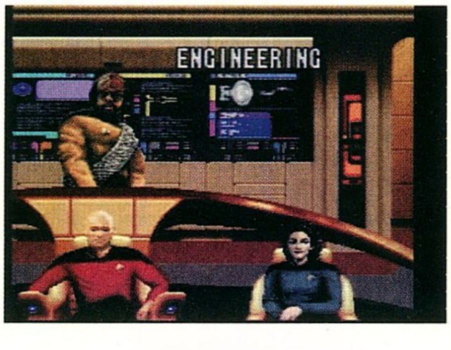


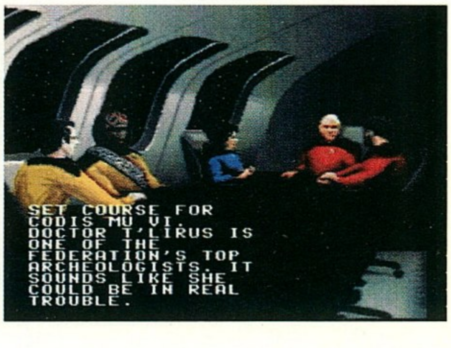


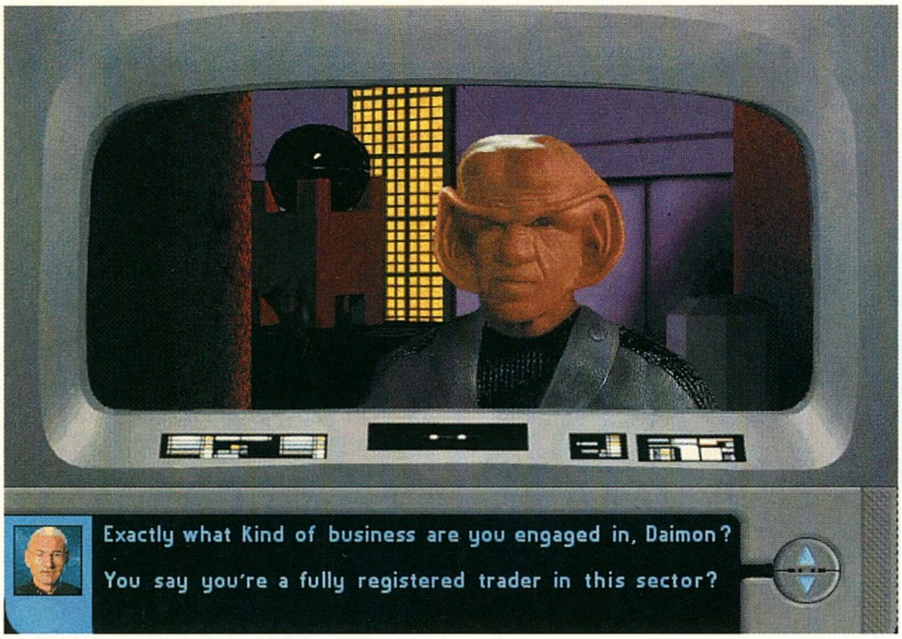
Szerencsére két másik klingon hajó átveszi az őrséget az Enterprise-tól, így mi utánajárhatunk ennek az ismeretlen chodak fegyvernek. Túl sok kiindulási támpontunk nincsen, így talán érdemes lenne egy kicsit jobban szétnézni az újonnan felfedezett chodak romok között. Cél tehát a Horst III vagy a Frigis, de bárhová is indulunk, a Frigis-ről hamarosan vészjeleket kapunk, így nekünk is ott a helyünk! A romulan hajó (mert természetesen ők voltak a támadók) mely a bolygótól nem messze ránk ront, nem okozhat komoly nehézséget, és így hamarosan ismét élőszóban beszélgethetünk Laraq-kal. A legfontosabb amit megtudunk tőle, hogy kutatásai alapján a chodak-ok egész birodalmukat egy furcsa szerkezettel (ami akár egy fegyver is lehetett...) irányították, melyet „Unity Device"-nak hívtak. Pontosan nem lehet tudni, hogy mitől is volt olyan hatalmas ez a szerkezet, de iránymutatónak talán elég annyi, hogy miután ismeretlen körülmények között eltűnt, a hatalmas chodak birodalom szinte hónapokon belül szétesett. A Frigis-en lévő romok egyébként valószínűleg egy, az akkori rendszer ellen lázadó kolónia maradványai, így viszonylag sok információ maradt fenn a néhai birodalom problémáiról. A chodak-ok egy egész bolygót tartottak fenn közigazgatási célokra, és itt tartották a „Unity Device"-ot is. A bolygó neve Allanor volt, de a pontos koordinátáit sajnos nem lehet tudni. Laraq az információk mellett néhány hasznos tárgyat is adott Picard kapitánynak, így egy speciális chodak kulcsot (isolinear rod) és a bekonfigurálásához szükséges mütyürt (rod programmer), valamint egy adatkristályt, mely minden bizonnyal rengeteg érdekességet tartalmaz (csak eddig még senki sem tudta elolvasni...). A legjobb lenne Shanok véleményét is megkérdezni ezekről a dolgokról, ezért következő állomásunk ismét a Horst III lesz. A vulcani tudóssal sajnos már nem tudunk beszélgetni, mivel elmenekült egy frigisihez hasonló romulan támadás elől, de hogy minden rosszban legyen valami jó, ezúttal már szabadon meglátogathatjuk az ásatási területet.

HORST III

A megérkezést követően a phaser-t maximális energiára kell állítani, hogy képes legyen elfüstölni az utunkat álló törmeléket. A barlang belsejét képező építmények valószínűleg egy tudományos bázis részei lehettek, bár a berendezések nagy része még most is működik. Elsősorban mint obszervatórium működhetett a hely, legalábbis erre utal a fix irányba állított óriástávcső. Az egyik sarokban találhatunk egy konzolt is, amit a Laraq-tól kapott bottal és mütyürrel életre lehet kelteni, legalábbis addig, amíg a trikóder feljegyzi a képernyőn látott információkat. Lényegében itt ezen kívül túl sokat már nem tehetünk, így bízzuk inkább az Enterprise computerére az elemzések elkészítését. Mire visszatérünk a fedélzetre, az adatkristály értelmezését már el is végezte a gép, és így a hiányos részektől eltekintve elég nagy részletességgel értesülhetünk a lázadók elképzeléseiről, akcióiról és terveiről. Kiderül, hogy ők csináltak valamit a „Unity Device"-szal, de sajnos az idevágó részek elég hiányosak. Az egyetlen felmerülő konkrétum egy hajónak a neve -Rinkyl-, mely valószínűleg a szerkezet elleni akció egyik fontos résztvevője volt...



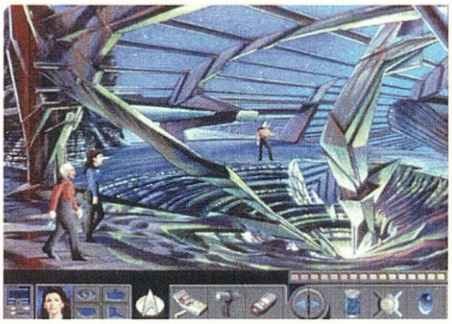




Mielőtt továbbszőhetnénk elképzeléseinket, egy újabb riadójelzést kapunk a flottától, ezúttal két idegen űrhajóról számolnak be, melyek eszeveszett tempóban követik a nemrég még sok gondot okozó romulan cirkálókat. Az első reakciók alapján azt mondhatnánk, hogy „hadd menjenek", a gond csak az, hogy mindent és mindenkit elsöpörnek, ami az útjukba kerül. Az Enterprise az egyetlen hajó a közelben, aminek esetleg lenne esélye ellenük, így nincs más hátra, meg kell próbálnunk megállítani a két betolakodót. Utoljára a Yajj rendszerben látták őket, és bizony ez lesz az első csata, amiben igencsak meg fogunk izzadni! Mire odaérünk, kiderül, hogy valójában három űrhajóval állunk szemben, bár igaz, ezek közül kettő csak drone (olyan, mint ami leszívta a Mertens állomás energiáját). A csatát szerencsére csak a dronokkal kell megvívnunk – mivel a harmadik hajó elég gyorsan elpucol a helyszínről –, de ez is igen emberpróbáló feladat lesz. Mire végzünk velük, az Enterprise computere a Horst III-on talált ősi csillagtérkép alapján kiokoskodta a néhai Allanor pontos koordinátáit, és habár a „Unity Device"-ot sehol sem említik, talán a chodak birodalom közigazgatási központjában megtudhatunk róla valamit. Az egyetlen szépséghiba, hogy ez a bolygó mélyen a Semleges Zónában található, így nem kizárt, hogy előbb-utóbb barátságtalan romulanokba fogunk botlani...

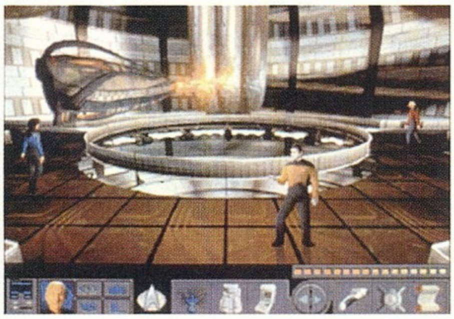
ALLANOR

Az Allanor látszólag lakatlan, de Datanak sikerül olyan jeleket fognia, miszerint egy óriáscomputer még működik odalenn. A terem, ahová a felderítőcsapat megérkezik, egy hatalmas űrkikötő része lehet, legalábbis erre utal a hajók indulását és érkezését jelző tábla az egyik sarokban. A másik érdekesség ami elsőre szembetűnik, egy méretes robot, melyből egy furcsa, dugó-szerű szerkezet áll ki elég érdekes szögben. A trikóderünk szerint a „dugó" egy logikai áramköröket bénító elektronika, valószínűleg valaki az eredetileg védelmi feladatokat ellátó robotot semlegesítette vele. Nem mi vagyunk tehát az elsők, így nem árt ha sietünk. Valamerre el kéne indulni, de a kijáratok többsége vagy nem vezet sehová, vagy pusztán égési sérüléseket szenvedünk, ha megpróbálunk átjutni rajtuk. Egyetlen lehetőség marad csupán, és ez a szellőzőakna. A phaser-ek kitűnően alkalmasak a rögzítőcsavarok megolvasztására, s miután kidőlt a rács, szabad az út a komplexum belseje felé. Indulás előtt még vegyük magunkhoz a „dugót", de utána rögtön menjünk ki a szobából, mivel az őrdroid „feléled", és ha nem sietünk, szép lassan mindenkit elpárologtat. A szellőzőakna másik végén egy hasonló helyiségbe jutunk, itt az egyetlen fontos dolog a galérián lévő konzol. A „botkulcs" és a mütyür ezúttal is működik, így sikeresen beléphetünk a hálózatba. A lényeg az, hogy mindent bekapcsoljunk amit csak tudunk (karbantartó droidot, karbantartó droidot karbantartó droidot, stb.), azaz életrekeltsük a rendszert. A következő szobában már látjuk is az eredményt, amint az egyik robot szereli a másikat. A mi szempontunkból ennek egyetlen jelentősége van, ugyanis a trikóderünknek megtaníthatunk egy jelet, amivel a későbbiekben majd bármikor kikapcsolhatjuk a droidokat. Az egyetlen feltétel ehhez, hogy az aktuális szerkezet éppen ne legyen mozgásban. A földről összeszedegethetjük a gémkapcsot (milyen érdekes, hogy ezt a chodak-ok is felfedezték...) és a fémlapot, majd irány a nagy fotocellás ajtó. A robotok közeledtére az ajtó kinyílik, egyébként csukva marad. A megoldás nagyon egyszerű: dugó a csukott ajtóba, robot érkezik, kikapcsol robot, kihúz dugó, ajtó kinyílik, bedug dugó, ajtó nyitvamarad. A következő helységben egy robottöltő-állomás állja az utunkat, melyet a fal mellett lévő konzollal lehet aktiválni (power on, system online). Miután a rendszer feltöltötte magát, azonnal kapcsoljuk ki, a robotok pedig szép lassan leszívják az energiáját. Így a naftára váró robot is eltűnik a színről, a szerkezetben lévő tartalék energiát pedig a phaser-rel ki lehet sütni. A robbanás hangjára a terem másik végéből furcsa lények lebegnek elő, és felszólítanak bennünket, hogy kövessük őket. Megtörtént a hihetetlen találkozás a chodak-okkal, akik jelenleg a bolygó őreinek mondják magukat, ez az állítás azonban már elsőre is igencsak sántít. A beszélgetésben ismét remek diplomáciai képességeinkre kell alapoznunk mindent, mivel most válaszaink határozzák meg jövőbeli sorsunkat. Meg kell győzni újdonsült „barátainkat", hogy pusztán a tudományos érdeklődés hajt bennünket, és amolyan „műkedvelő amatőrök" módjára szeretnénk szétnézni a központi computernél. Valami „véletlen" folytán ők sem tudnak belépni a fő rendszerbe, így lényegében nekik is kapóra jön a segítségünk. Amennyiben eláruljuk, hogy nekünk van egy kulcsunk a számítógépükhöz, akkor egyből kibújik a szög a zsákból, elkábítanak és elveszik legféltettebb kincsünket, az ominózus kulcsot. Ez nem túl szerencsés megoldás, mert így csak halljuk, hogy mi történik körülöttünk, de látni nem látunk semmit. A



lényeget tekintve így is-úgyis a központi terembe kerülünk, csak éppen a visszatérés lesz egy picit nehezebb a helyismeret nélkül. Éppen ezért a kulcsról ne tegyünk említést amikor a computernél leszünk, úgyis színt kell majd vallanunk. Itt aztán a chodak-ok vezetője is bemutatkozik, Broadnack admirálisnak hívják és valójában a néhai chodak birodalom hadiflottájának parancsnoka (úgy látszik a chodak-ok sokáig élnek...). Természetesen ő is a „Unity Device"-ot keresi, melyet néhány lázadó tudós a jövőbe küldött, és csak bizonyos időintervallumonként jelenik meg újra. A segítségünkkel hozzájutott a szerkezet megjelenési helyének koordinátáihoz (ezt aztán le is törölte a gépről), majd nagylelkűen megmutatja nekünk, hogy valójában mi is az a „Unity Device". Nos, a bejátszás után én nem lettem sokkal okosabb, az viszont biztos, hogy ez a valami -ki tudja hogyan- képes volt egyéb értelmes fajokat a chodak-ok uralma alatt tartani. Amikor aztán a „Unity Device" a

jövőbe távozott, az egész birodalom szinte hónapok alatt szétesett. Broadnack önelégülten távozik (a botkulcsunkkal együtt), és lassan nekünk is ezt kéne tenni. Azt a biztonsági rendszert, mely szegény Optimator 2-t olyan csúnyán helybenhagyta, a trikóderrel és a phaserrel hatástalaníthatjuk, a teleportnál pedig az időzítő használata a megoldás kulcsa. Visszafelé vegyük magunkhoz a „dugót" is a fotocellás ajtóból, mert ez majd kelleni



fog a biztonsági robot megfegyelmezésére, hogy „nyugodt körülmények között" tudjunk visszatérni a hajónkra.

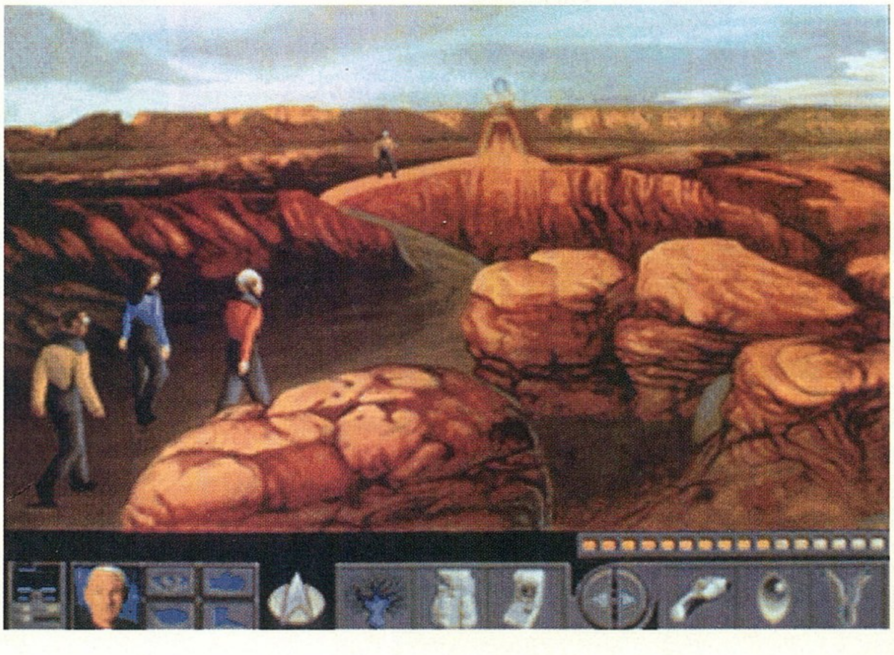
Az Enterprise-on Data már meg is kezdte a Horst III-on talált chodak csillagtérképek összevetését az allanori menetrenddel, és a szövetségi térképekkel. Az eredményekre nem is kell sokat várni, a chodak-ok által használt mértékegységek ismerete nélkül azonban nincs esély pontosabban meghatározni a „Unity Device" koordinátáit. Data szerint a Gambara pulzár lehet a megoldás a problémára, ez ugyanis mindenütt szerepel, és az arányokból ki lehet számolni a chodak mértékegységeket is. A Jericho rendszerben azonban kellemetlen meglepetés vár ránk, a pulzár ugyanis időközben átalakult fekete lyukká. Az egyetlen szerencsénk, hogy ez mindössze 30 éve történt, és így megfelelő távolságból és szögből még láthatjuk a néhai pulzár fényét. A gond csak az, hogy az egyetlen ilyen hely mélyen romulan területen van, így számolnunk kell egy esetleges – de ugyanakkor nagyon valószínű – támadással. Ez a támadás persze nem is marad el, ráadásul az egész játék legkeményebb (és legkilátástalanabb) harcát kell megvívnunk 3 (!) Warbird-Del. Amennyiben sikerült legyűrnünk őket, Data már mondja is annak a rendszernek a koordinátáit, amelyikben számításai szerint a keresett „Unity Device"-nak lennie kell. Én ebben a szektorban minden bolygót és holdat végigjártam, mire egyszercsak megjelent a szerkentyű, de persze az is lehet, hogy egy idő múlva magától is feltűnik előttünk.

UNITY DEVICE

Mondanom sem kell, hogy itt sem mi vagyunk az elsők, legalábbis ez következik a rengeteg űrszemétből, mely a chodak és a romulan flotta maradványa lehet. Elég nagy csatát vívhattak egymással, bár az igazat megvallva nagyon valószínűtlen, hogy a gyengén felfegyverzett Warbird-ök mind egy szálig le tudták volna lövöldözni a chodakokat. Data szerint inkább maga a „Unity Device" pusztította el őket miután a két társaság egymásnak esett, és ezért nincsenek túlélők. Pontosabban túlélők azért mégis vannak, mivel hamarosan feltűnik a színen Broadnack admirális és Pentara is a Garidról. A provokációknak nem szabad bedőlnünk, ugyanis amint felhúzzuk a pajzsot, az alattunk „lebegő" szerkezet ripityára lő. Inkább várjuk meg amíg siklók indulnak mindkét hajóból a felszín felé, és ekkor hasonló módon mi is át tudunk vergődni a „Unity Device" védelmi vonalán. Mire leérünk, már csak az üres siklókkal találkozhatunk, valószínűleg mindkét legénység a szoba közepén lévő teleportot használta fel a távozásra. Mivel nincs más kiút, kénytelenek vagyunk mi is ezt a szerkezetet igénybevenni, de míg az indulásnál még négyen voltunk, az érkezésnél már csak Picard kapitány álldogál egymagában. A csapat többi tagja eltűnt, egyelőre nem lehet tudni, hogy hová. Mielőtt a kapitány elhagyhatná a szobát, egy hang közli vele, hogyha elég ügyes, a Föderációé lehet a „Unity Device". A következő szobában ott áll Broadnack és Pentara – úgy tűnik velük ugyanaz történt, mint Picarddal –, így valószínűleg nekik hármójuknak kell majd megküzdeni a „Unity Device"-ért. Broadnack a letűnt chodak birodalmat szeretné újraéleszteni, Pentarának ellenben a Garid-on dúló polgárháború megfékezése a célja a szerkezettel. Az első megmérettetésre a vezérlőteremben kerül sor, ez Broadnack szerint egy ősi chodak teszt, amely egyaránt vizsgálja a fizikai és lelki felkészültséget. Az egész egyébként nagyon egyszerű, mindenki kap két fél korongot, körülállunk egy speciális asztalt, és elkezdünk egymásra lövöldözni. Ha a jobb oldali rekeszbe rakjuk a korongot, akkor Pentarába megy a sugár, ha a bal oldaliba akkor pedig Broadnackbe. Értelemszerűen ha mindkét rekeszbe rakunk korongot, akkor mindkettőjükbe megy a sugár is. Aki a végén állva marad, az a győztes, a vesztesek korongjait felhasználva pedig le tudja ereszteni az erőteret, azaz továbbmehet a cél felé. Mielőtt azonban bármit is csinálhatnánk, megjelenik Picard kapitány hologramja, és átnyújt egy tárgyat, amely majd a későbbiekben a segítségünkre lesz. Elmondása szerint a jövőből beszél hozzánk, és óva int attól, hogy két vetélytársunkban megbízzunk. Nos, a tesztet sokféleképpen be lehet fejezni, a jó megoldás azonban mégis az, ha mindhárman talpon maradunk és szövetségre lépünk egymással. Ezután már közösen szerezhetjük meg a vezérlőpanelhez vezető ajtó kulcsát az artifact-tel, és amennyiben jól válaszolunk a rendszer őrének, bebocsátást kapunk a „Unity Device" szívébe. Végre elértük utunk célját, ráadásul úgy néz ki, hogy mindenki jól járt. A szövetség stabilnak tűnik, a „Unity Device" pedig hangsúlyozottan MINDHÁRMUNK kezébe adta az irányítást. Az első döntés amit meg kell hoznunk, egy Borg inváziós flottával van kapcsolatban, mely a gép számításai szerint másfél év alatt egyaránt el fogja pusztítani a chodakokat, romulanokat, garidianiakat és embereket. Pentara szerint az egész faj kiirtása pontot tehet a dolog végére, Broadnack azonban elégnek érzi az inváziós flotta elpusztítását a borgok megfékezésére. A „Unity Device" ezt a két lehetőséget ajánlja föl, és mivel közösen kell meghozni a döntéseket, ezúttal úgy tűnik, nekünk kell választani közülük. Vagy lehet, hogy van egy harmadik megoldás is...?

Del

Star Trek: The Next Generation is a registered trademark of Paramount Pictures. Spectrum Holobyte is an authorised user. ™,® & © 1995 Paramount Pictures. All rights reserved.



VEGYEL EGY PECÉT ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

ACOMP

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel/Fax: 149-6165, Tel: 140-2101
Acomp Buda: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel/Fax: 156-6790
Nyitva: Hétfő-Péntek 9.00-17.00, ebédidő 12.30-13.00. Szombaton 9.00-13.00
Ugyanazt olcsóbban az ACOMP-tól! Figyelje akciós ajánlatainkat!

SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	15,440
Win 95 3.0 OEM	16,400
MS-DOS 6.22OEM	5,520
Northon Com. 5.0	7,600
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg.	6,400

Jelentős összegeket spórolhat, ha konfiguráció vásárlásakor OEM szoftverek installálását kéri. Garantáltan jogtiszta, VÍRUSMENTES programok!

Nincs elég hely? SZUPER ÁR: Quantum Grand-Prix 4.3 GB SCSI HD 134.000 Ft.-

WINCHESTEREK		
420 Mb Quantum	AT-BUS	18.480
520 Mb Quantum	AT-BUS	21.600
850 Mb Conner	AT-BUS	24.640
1 Gb Quantum	**AT-BUS**	**29,992**
540 Mb Quantum	SCSI	33,280
850 Mb Quantum	SCSI	36.000
1000 Mb Conner	SCSI	41.600
2000 Mb Quantum	SCSI	118.800
4.3 Gb Quantum	SCSI	129.992

ACOMP Office computer

ÚJ!

*Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség.. A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.*

Hardver:
IBM 486DX2-66 CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 512 KB VGA, Babyház + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, MS400 egér

Installált szoftver:
MS-DOS 6.22, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Jobb, mint a Northon Commander), Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram, **Thunderbyte Antivirus 6.38 (védelem a vírusok ellen),** valamint 35Mb shareware játékprogram

109.992.- Ft

Opcionális (22.800 Ft.-):
ProLink 14400 külső Faxmodem + Winfax és COMit Lite programok.
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t

Memória elemek	
128 Kb DRAM	680
512 Kb DRAM	3.992
1 Mb SIMM 60ns	4.200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16.400
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	31.992
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59.400
32 Mb SIMM 70ns 36bit	109.992

Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összeállítunk!

VIDEO KÁRTYÁK	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256/	ISA	-	3,520
Trident 9000C/I	512/	ISA	-	4,880
Trident 8900D	0/1	ISA	-	3,280
S3 805	1/2	VESA	+	8,992
Cirrus 5429	1/2	VESA	+	9,992
WD Paradise Bali	1/2	VESA	+	12,160
Diamond Stealth 64	1/2	VESA	+	14,560
Trident 9440	1/2	PCI	+	9,592
Spea Vega Pro	1/1	PCI	+	11.992
Paradise Bali	1/2	PCI	+	12.800
Number Nine V330	1/2	PCI	+	18.800
ATI Xpression M64	1/2	PCI	+	24.640
Diamond Stealth 64	1/1	PCI	+	18.000
S3 Trio 32	1/1	PCI	+	12.400

Archiválás CD-ROM-ra 3250 Ft-tól! HDD, FDD, DAT, CD adathordozókról

Akció: Pentium 100 MHz processzor + Intel Triton alaplap, Enhanced IDE + CPU cooler: 68000 Ft

HEWLET PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opciós)	58.240
LaserJet 4L (300 dpi, 1 MB RAM, RET/MET)	94.400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	155.000
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	192.000
Color LaserJet (300 dpi, color)	hívjon!
DAT 8GB belső, SCSI	120.000
DAT kazetta	1.760
DeskJet patron dupla (5x0)	4.320
DeskJet patron dupla (6x0)	4.480
DeskJet patron színes (5x0)	4.600
DeskJet patron színes (6x0)	4.880
LaserJet 4L-4ML toner	10.992

PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1.640
QS-151 AVIATOR	3.840
QS-172 RAIDER 5	1.840
QS-189 PYTHON	1.640
QS-191 STARFIGHTER	1.600
QS-201 S.WARRIOR	2.392
QS-203A AVENGER	1.840
QS-206 SKYMASTER	4.992
QS-209 SKYHAWK	1.560
QS-217 COMMAND PAD	1.280
DEXXA JOYSTICK	2.160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz IBM 3V	5.360
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13.440
486DX2-80 Hz Texas 3.45V	6.160
PENTIUM 75 Mhz	27.120
PENTIUM 90 Mhz	36.000
PENTIUM 100 Mhz	46.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

Házak	
Babyház + táp	5.760
Minitorony+ táp	5.992
Nagytorony + táp	13.992
200 W tápegység	2.992

HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAXMODEMEK	
QS 835 aktív hangszóró (1 pár)	2.880
QS 816-821 aktív hangszóró (1 pár)	7.120
Sound Blaster 2.0 (8bit, mono)	5.992
Sound Blaster 16PRO CSP (16bit, stereo)	24.800
Sound Blaster 32AWE (16bit, Wawe, General MIDI)	27.600
Sound Blaster 32AWE (16bit, ASP, Wawe, general MIDI)	40.480
WD Paradise Prof 16DSP (Multi CD, Wawetable, GM)	15.992
Gravis Ultra Sound (256KB RAM) OEM	14.900
Gravis Ultra Sound Max (512KB RAM)	23.992
Gravis Ultra Sound Ace	15.120
Turtle Beach Maui	23.992
Turtle Beach Tropez	33.992
Turtle Beach Tahiti	39.992
ProLink 14400bps külsõ fax/modem + software	22.800
ProLink 28800bps külsõ fax/modem + software	28.992

EGYÉB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1.680
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő, Vesa Local Bus	2.280
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3.600
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő kit, ISA	42.320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő kit, Vesa Local Bus	41.200
Panasonic - SB CD-ROM vezérlő kártya	1.400
Ethernet 16bit hálózati kártya	3.992
PC game kártya dual portos	1.200

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1.880
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1.920
102 gombos bill. CHICONY (angol)	3.200
Microsoft Natural Keyboard	9.992
Microsoft OEM mouse	3.192
MS 400 mouse + mini pad + software	992
MS 700 mouse + mini pad + software	1.592
Mitsumi mouse	992
Logitech Mouse Man Large	6.880
Logitech Chroma	5.200
Trust color kézi scanner (16.8 M szín)	19.200

AMIGA

Az Amiga nem halt meg!

A Királyhágó utcai üzletünk továbbra is az ország legnagyobb választékát kínálja Amiga számítógépek, kiegészítők, bővítések, szakkönyvek terén. Magyarországon egyedülálló garanciás és garancián túli szakszervizt is működtetünk. Ciao Amigos!

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600, LR)	14.800
14" DAEWOO SVGA (1024 x 768, 0.28, LR)	34.400
15" DAEWOO SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/D)	50.880
14 AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	31.920
15 AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	44.000
14" monitor filter üveg	800

Commodore, Amiga, PC számítógépek javítása, bővítése. Harddisk vezérlők, memória bővítések, Kickstart kapcsolók, Commodore alkatrészek. Tel: 156-6790, vagy 420-5331, Regiusz Kornél

SONY CD író kit 330.000 Ft.-
2 x sebességű, caddy-s rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, szoftverrel

ALAPLAPOK	
486DX-X Mhz, 128KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36bit RAM, Expert chipset, Award bios, 3-5V	9.992
486DX-X MHz, 256KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*9bit, 2*36bit RAM, UMC chipset, Award bios, 3-5V	12.792
486DX-X MHz, 256KB cache, 3PCI, 4*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, 3-5V, IDE+	16.992
486DX-X Mhz, 256KB cache, 3PCI, 1 VESA, 2*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, 3-5V, EIDE+ (ASUS)	19.992
586 75-90 Mhz, 256KB cache, 3PCI, 5ISA, Intel, AMI bios, IDE+	24.800
586 75-133 Mhz, 256 KB cache, 4PCI, 4 ISA, Intel Triton, AMI bios, IDE+, UART 16550 (Expert)	26.400
586 75-180 Mhz, 256 KB cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton, Award enhanced bios, IDE+, UART 16550 (Soyo)	29.600

PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150 9 tűs, A4	23.200
KXP-3626 24 tűs, A3	76.720
KXP-2130 24 tűs, A4,színes opció	29.992
Lapadagoló keskeny kocsis típ.	8.640
Lapadagoló széles kocsis típ.	24.400
Festékszalag 9 tűs típushoz	1.160
Festékszalag 24 tűs típushoz	1.960

Floppy, CD-ROM drive-ok:	
1,2 MB FDD PANASONIC	5.360
1,44 MB FDD MITSUMI / CHINON	3.440
Sound Blaster CD-ROM 2x + 2CD	8.992
Sanyo CD-ROM 4x, AT-BUS	19.992
Hitachi CD-ROM 4x, AT-BUS	20.992
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	21.992
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	15.600

APC SZÜNETMENTES TÁPOK	BACK UPS		BACK UPS PRO
250VA	16.960	280VA	20.800
400VA	25.992	420VA	32.480
600VA	32.992	650VA	44.000
900VA	58.880		
1250VA	74.320	SM600	39.992

Áraink a 25% ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Viszonteladóknak 5% árengedményt biztosítunk.

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket november 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

Apple CD Shop – jura TRADE

1065 Budapest,
Podmaniczky u. 20.
Tel.: 112-6645
Fax: 112-0827

5 %

– Minden CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

RADIUS MV.

Elektronikai Fejlesztő,
Gyártásszervező és
Kereskedelmi Iroda

1067 Budapest
Vörösmarty u. 58/a
Tel.: / Fax.: 163-2458

1000 Ft kedvezmény klubtagsági vásárlásakor
vagy 10% kedvezmény bizományi CD-ROM lemez vásárlásakor.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

1.000,-Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL G

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Analog PRO joystick: 3.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/123

10%

– Minden multimédiás és játékprogramra

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

10 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SZűcs SoftWare

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– A PVIEW 4.02-es program vásárlása esetén
1.250 forint kedvezmény.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

aPLUS

1084 Budapest,
Horánszky u. 26. I.em
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER – Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

15%

– Az AMM 1570 SCSI AudioMACHINE kártya
végfelhasználói árából. (PCG 94/5 melléklet)

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ComputerBooks

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books
kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIROG 2000 KFT

1073 Budapest
Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 117-8195

20%

– Csak egy CD archiválásakor

– A bónnal együtt iratott minden egyes lemezre.

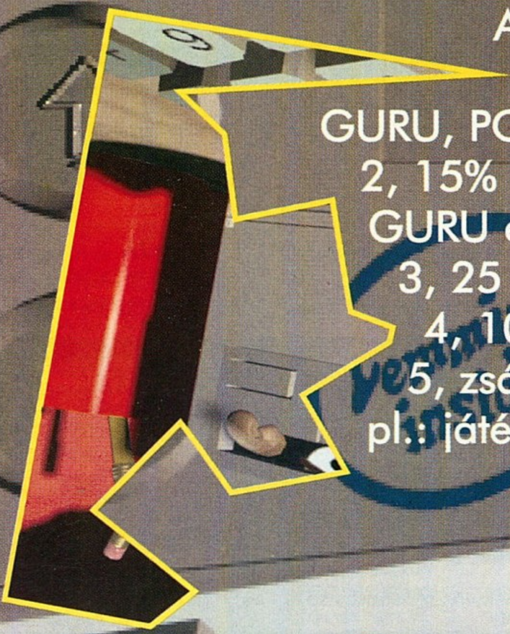
ASPECT
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

1136 Budapest,
Hegedűs Gyula u. 7.
Tel.:/Fax: 111-0080
111-5068

– 10 % kedvezmény a teljes CD-ROM kínálatra
(játék, multimédia, felhasználói prg-ok)
– 15 % kedvezmény az akciós, 800 Ft-os CD-ROM
kínálatra.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Az négy hónapja elkezdett vagdosós játék negyedik és egyben utolsó része következik most. Akik most kapcsolónak be a játékba, azok az előző számokban találhatják meg a hiányzó képrészleteket. Akinek meg van mind a négy részlete, az lapozzon a 27. oldalra a beküldéssel kapcsolatban találhattok további információt.



A nyeremények a következők:

1, 25% kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
2, 15% egyszeri kedvezmény az 1 éves GURU vagy PC GURU előfizetésre
3, 25 GURU póló egyike
4, 10 % kedvezmény CD előfizetés esetén
5, zsákbamacska nyeremény (valamilyen ajándék, pl.: játék, CD, póló, egérpad, poszter, stb)

Minden hónapban mountain bike kerékpárt nyerhetsz,

ha az alábbi kérdésekre adott helyes válaszokat és a játékszelvényt beküldöd szerkesztőségünk címére!!!

1. Hány HUGO kerékpár üzlet van jelenleg Budapesten?
a, 1
b, 2
c, 3

2. Melyik programnak nem volt köze a kerekeken való guruláshoz?
a, Nascar
b, Chaos Control
c, Fatal Racing

3. Általában merrefelé nem áll a Mountain Bike kormánya?
a, lefelé egyenesen
b, vízszintesen
c, felfelé egyenesen

HUGO

KERÉKPÁR ÜZLETEK

Budapest, VI. Hegedű u. 6.
Tel.: 142-46-20
Nyitvatartás: H-P. 10-18
Budapest, IX. Kálvin tér 7.
Tel.: 217-39-75
Nyitvatartás: H-P. 10-18
Szo. 10-13

A HUGO kerékpárüzletekben

- olcsó árakkal
- nagy választékkal
- kamatmentes részlettel, helyszíni ügyintézés
- garanciális és garancián túli szervizzel
- alkatrészekkel, kiegészítőkkel

várjuk kedves vásárlóinkat!

HUGO NYEREMÉNYSZELVÉNY 1995 OKTÓBER

10% KEDVEZMÉNY A HUGO KERÉKPÁR BOLTOKBA ha ezt a hirdetést bemutatod!!!

ECOBIT

JÁTÉK, JÁTÉK, JÁTÉK!!!

OEM játékok már 800 Ft-tól,
dobozos játékok 2500 Ft-tól minden
műfajban.
E havi szuper ajánlat:

Terminal Velocity dobozos (nem OEM)	5.280,-
Rise of Triads dobozos (nem OEM)	3.840,-
Dark Forces dobozos (nem OEM)	7.120,-
Wing Commander 3 dobozos (nem OEM)	8.700,-

Aki a négyből legalább kettőt megvásárol 10% kedvezményt kap.

A legolcsóbb CD-k a Shareware CD-k!
Játékok, utility-k, képek, zenék, CD magazinok már 800 Ft-tól.

Üzletünkben megvásárolhatja az összes létező
magyar CD-ROM kiadványt.
Mesejátékok, enciklopédiák, oktató,
tudományos és erotikus programok Magyarul!

NYELVTANULÁS CD-ROM-MAL!

Kezdőtől a haladó szintig angol, amerikai, német és magyar kiadású nyelvoktató CD-k, hangos, képes és normál szótárak, nyelvi játékok.

CD ARCHIVÁLÁS AZ ADATTÁROLÁS JÖVŐJE!

Arhiválás anyag nélkül 650Mb	1.000,-
Arhiválás anyag nélkül 150Mb	600,-
Minden újabb Session	600,-
TDK 650Mb irható CD	1.242,-
TDK 150Mb irható CD	1.084,-

Extra igényeket is kielégítünk (hang, hang/adat, photoCD) rövid határidővel. Nagy tétel esetén kedvezmények.

Windows 95	24.263,-
Windows 95 Update	12.657,-
Windows 95 CD Update	12.657,-
Word for Windows 95	39.260,-
Word for Windows 95 Update	15.153,-
Excel for Windows 95	39.260,-
Excel for Windows 95 Update	15.153,-
Office Standard for Windows 95	59.550,-
Office Standard for Windows 95 Update	35.142,-
Office Professional for Windows 95	71.469,-
Office Professional for Windows 95 Update	46.904,-

EGYÉB SZOLGÁLTATÁSAINK:

ECOBIT CD KLUB

Klubtagsági dij bruttó 5.000 Ft (diákoknak 4.000 Ft) egy teljes évre.
A dij nem az ablakon kidobott pénz,
mert ezért jelentős kedvezményeket nyújtunk:

- 15% árengedmény a CD-ROM vásárlások összegéből;
- CD visszavásárlás;
- Csomagküldés a mi költségünkre;
- Rendszeres tályékoztatás;
- Klub akciók.

Aki ezt a hirdetést bemutatja, az a klubtagságit 1995. december 1-ig 3.000 Ft-ért vásárolhatja meg.

Boltunkban a CD-kre alkudni is lehet, a megfelelően komoly ajánlatokat újabb megfelelően komoly engedményekkel jutalmazzuk. Boltunkban a megvásárlás előtt a programokat természetesen kipróbálhatja, tesztelheti kisebb és nagyobb teljesitményű gépeken, hogy ne áruljunk zsákbamacskát.

ENCIKLOPÉDIÁK, LEXIKONOK, ISMERETTERJESZTŐ CD-K...

Több kötetnyi lexikon anyaga egyetlen CD-ROM-on, melyben a cikkelyek kikeresése mentes a súlyos könyvek emelgetésétől és a lapozgatással töltött hosszú percektől.

Websters Interactive Encyclopedia 1995	2.950,-
Comptons Interactive Enczclopedia 1995	3.260,-
20th Century Video Almanach	2.200,-

Teljeskörű hardver kínálat, egyedi igények alapján összeállított konfigurációk, hálózatok tervezése és építése a legkorszerűbb technológiákkal, saját ügyviteli szoftverek.

HP, EPSON, PANASONIC NYOMTATÓK, MONITOROK

Akciós ajánlat:

HP Deskjet 600:	58.190,-
Panasonic LED Printer:	68.730,-
Epson Stylus Color:	87.900,-

EcoBit Multimédia Szaküzlet
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
tel: 322-9202, fax: 268-0361

Az áraink ÁFA nélkül értendőek!

Panasonic
Business Systems

COMPFAIR 95
A213 Stand

KX-P1150
9 tűs mátrixnyomtató

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *3,5" SETUP lemez*
- *240x216 dpi felbontás*

Ajánlott végfelhasználói ára:
23.628 Ft + áfa

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

BUDAPEST

Axico	268-0330
DCL	156-2991
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
Műszertechnika	261-7072
N-SYS	173-1414
PC World	262-7730
Plantrading	149-1740
SZÜV	251-6666
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK

Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
Azimex	Tatabánya	(34) 311-592
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Computer Praxis	Miskolc	(46) 347-898
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
Controll	Szeged	(62) 321-689
Dataprint	Nyíregyháza	(42) 407-037
Expertus	Veszprém	(88) 424-244
Flag	Szombathely	(94) 322-134
Ganzset	Kiskunhalas	(77) 423-466
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Megapex	Gyöngyös	(37) 311-570
Micropa	Békéscsaba	(66) 447-634
Mod	Győr	(96) 317-967
Műszertechnika	Tatabánya	(34) 310-004
Nógrád & Szeszám	Salgótarján	(32) 310-295
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
UNIO	Szekszárd	(74) 319-953
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems

Panasonic